

VAMPIRE KNIGHT E A MANIA DOS VAMPIROS!

A SUA REVISTA DE ANIMÊ E MANGÁ



Batman O Cavaleiro de Gotham

A NOVA ERA DE

OS THE LOST CANVAS CAVALEIROS DO ZODÍACO

Leitura
o seu melhor
investimento



Kagrra no Brasil

Kanpai!
Ação!
Comédia!
Aventura!



Wolf's Rain

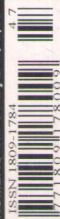
...Lovely Complex
...Gunnin



• **Hungry Heart**



NÚMERO 47 - PREÇO R\$ 5,90





Editor: Junior Mendes Fonseca Projeto Gráfico: Usina de Artes Diagramação: Marcial Balbás Tratamento de Imagem: Lord Balberium Coordenadora de Produção: Amanuk Seta

Atenção: Ninguém está autorizado a se credenciar para eventos a ou entrevistas em nome da Neo Tokyo. Somente seu diretor e editor são responsáveis por pautar seus colaboradores.

Número 47, ISSN 1809-1784



www.escala.com.br

Av. Profª Ida Kolb, 551, Casa Verde, CEP 02518-000, São Paulo (SP), Brasil Tel.: +55 (11) 3855-2100 Fax: +55 (11) 3951-7313 Caixa Postal: 16.381, CEP 02599-970, São Paulo, SP, Brasil

EDITORIAL - Diretor: Sandro Aloisio Pré-impressão: Cintia Karina dos Reis Produção: Fernanda de Macedo Alves Guedes e Rosana Ascensão Revisão: Bruna Baldini de Miranda

PUBLICIDADE publicidade@escala.com.br - Paulo Sérgio de Moraes, Zélia Oliveira, Jussara Santos de Sousa e Adriana Siqueira Leal (tráfego) Fax: +55 (11) 3855-2132

COMUNICAÇÃO: Patricia Figueira Assessora de imprensa: Júlia Furquim

VENDAS/ATENDIMENTO AO LEITOR:
Tel.: +55 (11) 3855-1000 sacweb@escala.com.br

ATACADO DE REVISTAS
Tel.: +55 (11) 4446-7060 atacado@escala.com.br

ATACADO DE LIVROS
Tel.: +55 (11) 3855-2120 / 3855-2124 vendas@escala.com.br

DISTRIBUIÇÃO NACIONAL COORDENADA PELA PRÓPRIA EDITORA.

Filiada à



IMPRESSÃO E ACABAMENTO



Mudanças a caminho!

Fala, pessoal, tudo bem? O retorno que estamos tendo por parte de vocês nos deixa muito contentes, leitores. Agora que a distribuição está se normalizando, todos estão conseguindo adquirir sua NT normalmente. Como sempre avisamos, não deixem de entrar em contato, enviando críticas, elogios e sugestões, para que possamos melhorar cada vez mais a NT e deixá-la com a sua cara!

Sobre esse número, uma matéria muito bacana sobre a grande paixão de Naruto: a bela Sakura Haruno, uma das personagens de temporamento mais forte da série. Nessa matéria, você irá conferir uma biografia bem completa. Tem ainda uma entrevista com os criadores de Hansel & Gretel, mangá em três volumes que será publicado em janeiro de 2010.

E tem mais, um artigo maneiro sobre a banda que virou fenômeno na Ásia, o DBSK, o Anime Friends – maior evento de animês e mangás do país, a série Clannad, um especial sobre 1 Litro de Lágrimas, e claro, as tradicionais seções fixas que todos estão acostumados e adoram!

Não perca tempo e comece agora mesmo a ler essa NT e até a próxima edição.

Junior Mendes Fonseca

Editor Responsável

http://twitter.com/junior_fonseca

>> IMPERDÍVEL!



SASUKE UCHIBA

Um dos personagens mais populares da série, com seu estilo de indiferença, genialidade em uma luta, enfim, um prodígio daqueles que fazem as meninas suspirarem e os meninos invejarem. Na NT 46



FURI KURI

Robôs, uma cidade estranha, um protagonista complexo e uma mulher maluca em uma vespa amarela carregando um baixo... Se você acha que ainda é pouco, precisa assistir a este animê. Vai ver muito mais coisas bizarras! Na NT 46

FALE COM A NT!

POR CARTA

Caixa Postal 16.381 - CEP: 02599-970 – São Paulo (SP)

POR E-MAIL

neo@animepro.com.br

Atenção!

► **Desenhistas e fanzineiros:** Saibam mais detalhes na seção "Fan Gallery" e enviem seus trabalhos para divulgação nas páginas da Neo Tokyo.

NA INTERNET

- Acesse nosso hotsite através do Anime Pró – www.animepro.com.br. Lá, você confere informações sobre os números anteriores, material extra e muito mais!
- Acesse também a comunidade da Neo Tokyo no Orkut, criada por nossos queridos leitores: www.orkut.com/Community.aspx?cmm=8129942

Todos os personagens e suas respectivas imagens apresentados nesta publicação têm os seus direitos reservados aos seus respectivos proprietários; sendo, portanto, utilizados apenas para efeito de divulgação e resenha.

Atendimento ao leitor

Para informações, sugestões, elogios ou reclamações, o atendimento ao leitor esta disponível de segunda a sexta-feira, das 8h às 19h.

Telefone: (11) 3855-1000

E-mail: atendimento@escala.com.br

Edições Anteriores

Adquira as edições anteriores de qualquer revista ou publicação da Escala (sujeito à disponibilidade de estoque). Telefone: (11) 3855-1000 Site: www.escala.com.br

Assinaturas

Assine as revistas da Editora Escala e receba os exemplares com toda comodidade, em seu endereço.

Telefone: (11) 3855-1000

E-mail: assinatura@escala.com.br

Site: www.assineescala.com.br

(consulte os títulos disponíveis)

Trabalhe na Escala

Preencha o formulário no site: www.escala.com.br/cv.asp



Presente em sua vida

NeoTokyo

Fale com a redação

Contato direto com a redação da revista para que você nos envie sugestões e comentários.

Telefone: (11) 3855-1000

Endereço:

Avenida Profª Ida Kolb, 551
Casa Verde – CEP 02518-000
São Paulo - SP

E-mail:

atendimento@escala.com.br

Para anunciar

Telefone: (11) 3855-2116

E-mail: publicidade@escala.com.br



12 - O Cavaleiro do Sol Nascente

Quadrinhos, desenhos animados, jogos, seriados, filmes, mangás. Batman passou por muitas mídias de entretenimento desde sua criação, em 1939. Já era de se imaginar que logo, logo o Homem Morcego entraria no mundo dos animês. E sua estreia foi em grande estilo, com o longa-metragem do selo DC Universe, Batman: O Cavaleiro de Gotham.

36 - Kagrra, no Brasil

O primeiro domingo de Anime Friends contou com uma atração especial: Kagrra, uma das bandas de maior destaque atualmente na cena J-Rocker, que faria seu primeiro show no Brasil em fevereiro, mas que teve sua estreia em território brasileiro adiada devido a problemas burocráticos.

28 - O amor da minha vida é um vampiro, e agora?!

Você sabia que até os anos 1980 as histórias sobre vampiros e os mangás não faziam tanto sucesso como fazem hoje? Mas cá entre nós, muita gente que está lendo esta matéria nem era nascida nesta época, né? A popularidade deste gênero se deu graças a alguns filmes, livros, entre outras mídias de entretenimento que fizeram com que as histórias de vampiros ficassem mais conhecidas. E agora em 2009, virassem "modinha".

54 - 12º Festival do Japão!

Exposições culturais, workshops e culinária marcaram o 12º Festival do Japão, um dos maiores eventos de cultura japonesa do mundo e o maior da América Latina, que aconteceu no Centro de Exposição Imigrantes em São Paulo nos dias 17, 18 e 19 de julho.

50 - Kanpai!

Aventure-se com este guardião de monstros!

Lost Canvas em animê

A versão animada do Lost Canvas foi lançada no Japão oficialmente no mês de junho, mais precisamente no dia 24, quando o primeiro DVD e o primeiro Blu-Ray, contendo os dois episódios iniciais, foram lançados (embora em 14 de junho tenha ocorrido uma pré-estreia em um cinema japonês, para algumas centenas de fãs sortudos).

05 – Vitrine

06 – Caixa Postal

08 – Fan Gallery

10 – Mural

26 - Hungry Heart Wild Striker

46 - Gunnm

48 - Wolfs Rain

56 - Zucker

59 – Model Sheet

60 – Curiosidades

62 – Ensino Básico NT

64 - Dublagem

65 – Play (Letra)

66 - Tokusatsu

68 – Play

70 – Live Action/Dorama

72 – Cosplay

76 – Fanfic/Conto

78 – Nippon

82 – AP Insider

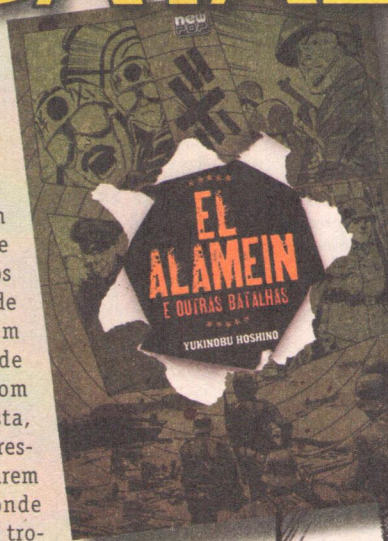
Review: As matérias com o "selo" Review visam a apresentar obras desconhecidas do grande público e, dependendo das solicitações dos leitores, podem ganhar futuramente matérias mais completas.

EL ALAMEIN E OUTRAS BATALHAS

Por Yokinobu Hoshino

1942. Os Aliados estavam perdendo a guerra contra os nazistas. Com a França ocupada, não havia mais lugar para que os dois lados se engajassem em combate e as tropas alemãs invadiram o norte da África após o fracasso do exército italiano na batalha de Beda Fomm. A campanha africana já durava três anos e era crucial tomar o Canal de Suez e proteger o Egito – então protetorado britânico. Os ingleses – no momento isolados em seu próprio país lutando contra uma longa ofensiva aérea germânica – tinham que se contentar com uma estratégia passiva. Nesse contexto, o general Montgomery reuniu um grande exército de ingleses, australianos, sul-africanos, indianos e franceses que se rebelavam contra a ocupação nazista.

Quatro confrontos aconteceriam. A primeira Batalha de El-Alamein acabaria em um impasse, com grande número de mortos de ambos os lados. A Batalha de Marsa Matruh, em defesa do Canal de Suez, terminou com uma vitória nazista, forçando as tropas restantes a se refugiarem em El-Alamein, onde estavam as demais tropas – levando a uma breve vitória britânica na Batalha de Alam Halfa. Agora os dois lados estavam empa-



tados e em 23 de outubro, viria a Segunda Batalha de El-Alamein, na qual aconteceria a primeira grande virada na história da Segunda Grande Guerra. Yokinobu Hoshino – um dos mais importantes autores do cenário dos quadrinhos adultos japoneses – resgata a dor e o drama dessa e de outras batalhas da Segunda Grande Guerra em El-Alamein, o primeiro trabalho do autor publicado no Brasil. Em cenas de ação e combate intensas, acompanhamos os dois lados do front. Em El-Alamein, enquanto um universo de promessas e ilusões está ruindo em batalha, dois oficiais nazistas fazem uma descoberta arqueológica revolucionária – mas será que eles irão sobreviver para contar a história?

O mangá é um lançamento da NewPOP Editora e custa R\$14,90.

Este espaço é seu! Aqui, vamos divulgar os fãs que querem entrar em contato com outras pessoas, clubes, sites e muito mais. Críticas, elogios e sugestões também têm seu espaço garantido.

Atenção: a redação da revista tem total liberdade para editar o conteúdo de cartas e e-mails por motivo de espaço. Outro aviso importante é que, caso não queira seus dados divulgados, avise-nos na própria mensagem.

Nossos endereços!

NEO TOKYO

Caixa Postal 16.381

CEP: 02599-970 – São Paulo (SP)

Ou mande um e-mail para nosso endereço eletrônico:

neo@animepro.com.br



Fanzines

Oi, galera da NT, tudo beleza? Queria dizer que adoro vocês e que coleciono a revista desde a edição número 1. Recentemente, não estava mais encontrando a revista nas bancas, mas agora parece que as coisas voltaram ao normal. Estou enviando essa cartinha, pois sou fanzineira e queria muito pedir um espaço na NT para os fanzines. Poxa, por que vocês ignoram os trabalhos de mangakás amadores? Tirando isso, a revista está perfeita viu, Bjus!

Luana A. Moura – Vila Velha/ES

Oi, Luana, tudo bem? Realmente tivemos um problema de distri-

buição, mas que agora já foi normalizado. Sobre os fanzines, não é que a NT não apoie ou divulgue, mas os fanzineiros não participam enviando as informações, capas e como adquirir. Com esses dados, claro que colocaríamos um espaço fixo na NT divulgando os trabalhos de nossos leitores, assim como mostramos os desenhos, ou as opiniões de vocês no Mural e nessa seção. Ou seja, é só o pessoal parar de reclamar que não tem espaço, apoio e de fato, correr atrás. Bjão!

Mais Naruto

Oi, pessoal da Neo, me chamo Mateus e tenho 13 anos. Queria dizer que adoro o desenho Naruto e queria pedir que

vocês criassem mais matérias sobre Sakura e outra do Gaara, meus personagens preferidos. E quero ainda muitas capas com Naruto. Ah, queria pedir uma nova matéria sobre Pokémon e Dragon Ball.

Mateus Manselo – São Paulo/SP
Grande Mateus! Pode ter certeza de que nesse momento muita gente deve estar falando um monte de coisas nada agradáveis sobre seu pedido, mas ao mesmo tempo, sabemos que uma grande parcela de nossos leitores apoia a inclusão de mais conteúdo relativo a Naruto na revista. Pode ficar sossegado que manteremos de forma democrática esse espaço, sempre tentando atender à demanda de nossos leitores.



Pandora Hearts

Pessoal da NT, quero parabenizar vocês pelo ótimo trabalho feito até agora e que tenho certeza de que será feito futuramente! Bem, eu não gosto muito de ser uma daquelas pessoas 'pidonas' sabe? Mas como vi que vocês já atenderam vários pedidos criei coragem para pedir também. Gostaria que fizessem uma matéria sobre Pandora Hearts (animê/mangá) e os dubladores do mesmo, sei que pode ser um pouco difícil já que se trata de uma série pouco conhecida, mas ficaria extremamente grata se conseguissem atender um destes pedidos!

Univali - Por email

Oi, tudo bem? Obrigado pela mensagem de apoio, como sempre digo, é ótimo receber a opinião de vocês, seja um elogio, uma sugestão ou uma crítica, pois isso faz com que sempre melhorem a NT. E sobre seu pedido, ele está anotado, a série não precisa ser famosa para ganhar um espaço por aqui. E pode pedir à vontade, viu? Fique de olho que logo Pandora Hearts chega em nossas páginas.

Pedidos

Sou a Jade (pode me chamar de Tsuki) e não é a primeira vez que escrevo uma carta pra vocês. Quero dizer que amei a matéria do Higurashi no Naku Koro Ni, quando vi aquele nome eu quase ia gritando de felicidade (eu to fazendo de tudo pra entender o animê). Acredite que esse é meu animê favorito (gosto mais do que de Naruto, pra ser franca), também fiquei feliz sobre a maté-

ria do Suzumiya Haruhi. Queria saber se podiam fazer matérias desses animês: Lucky Star, Kenko Suieibu Umisho, Code Geass. E outra coisa! Gostaria que colocassem o link do meus desenhos. Tchauzinho! ^^

Jade - Por email

Oi Jade, fico feliz em saber que você gostou da matéria, sempre tentamos mesclar artigos de séries mais recentes e inéditas por aqui com outras mais populares e também clássicas. Sobre seus pedidos, Lucky Star já foi publicada, provavelmente você já tenha visto nesse momento. Sobre o link, galera, vamos visitar o site da Jade viu, o link é <http://tsukianimegirl.deviantart.com/>.

Neo Tokyo

E aí, pessoal da NT? Tudo bem com vocês? Eu quero parabenizar o pessoal da redação pela qualidade da revista, que acho superlegal. Comecei a comprar a revista há pouco tempo, mas desde a primeira que eu comprei, virei fã. Tenho muitos amigos que gostam de animês e mangás, mostrei a NT pra eles, e eles adoraram! Também gostaria de pedir pra vocês publicarem uma matéria sobre Soul Eater, eu amo esse animê, e ficaria muito feliz em ver ele publicado na revista! Vocês vão atender o meu pedido, né? ^^

Marina Chaves, São Luís/MA

Oi Marina, é sempre bom ver novos leitores acompanhando a NT, continue sempre com a gente, viu? Sobre seu pedido, já publicamos algo sobre a série em outras oportunidades, mas para sua felicidade, uma nova matéria

mais completa está a caminho. Fique ligada nas próximas edições da NT.

Olá, pessoal da NT, meu nome é Mayra. Quero dizer que comecei a ler a NT há pouco tempo, mas já virei fã, agora compro todo mês. Gostaria de sugerir que vocês fizessem uma matéria sobre meus animês preferidos, Nana e Elfen Lied, que ainda não vi nas páginas da revista. Gostaria também de reforçar que adoro Naruto, Death Note e Bleach e quero vê-los sempre na NT. Andei seguindo algumas dicas de animês e adorei School Days e School Rumble. Na última revista li também o Guia de Sobrevivência em eventos que vai me ser muito útil em breve! Abraços e continuem sempre bons assim! =^.=

Mayra - Por email

Que bacana, mais uma leitora nova para a NT, espero que divulgue para todos os amigos. Sobre seus pedidos, Nana já ganhou matéria na NT e logo voltará, pode ficar tranquila e sobre Elfen Lied, depois de muitos pedidos, a matéria finalmente ficou pronta, logo ela estará nas páginas da NT, viu? E sobre o Guia de Sobrevivência, depois nos conte como foi sua experiência!

Estou adorando a NT

Olá, NT, meu nome é Renan, sou de SP. Gostaria de dizer que sou um leitor da revista,

No Orkut!

Acesse a comunidade da Neo Tokyo no Orkut, criada por nossos queridos leitores:
www.orkut.com/Community.aspx?comm=8129842

e como sou um fã de animês, adoro todas as edições que eu tenho da NT (que não são poucas). Gostaria de pedir um espaço na próxima edição da série Major, um animê de baseball que eu adoro. Eu sei que ele não é muito conhecido aqui no Brasil tanto como Naruto ou Bleach, mas se tivesse apenas alguma coisa eu já agradeceria.

Renan Hidani - São Paulo/SP

Oi Renan, aproveitando, não deixe de adquirir as edições que faltam da sua NT pelo site da editora Escala - www.escala.com.br - e aproveite para participar da Comunidade Oficial no Orkut e da campanha que pede a criação de um sistema de assinaturas da NT. Nossa, depois do momento comercial, vamos voltar a sua carta, né? Major é um baita animê, pode ter certeza de que em breve faremos uma matéria da série, pois um dos nossos colaboradores é fã. Até a próxima.



Ilustre nossas páginas com seus desenhos e faça parte da galeria enviando suas artes com no mínimo 15 cm de altura e 300 dpi para: NEO TOKYO – FAN GALLERY Caixa Postal 16.381 CEP: 025999-970 – São Paulo (SP) ou envie um e-mail ao nosso endereço eletrônico: galleria@animepro.com.br.



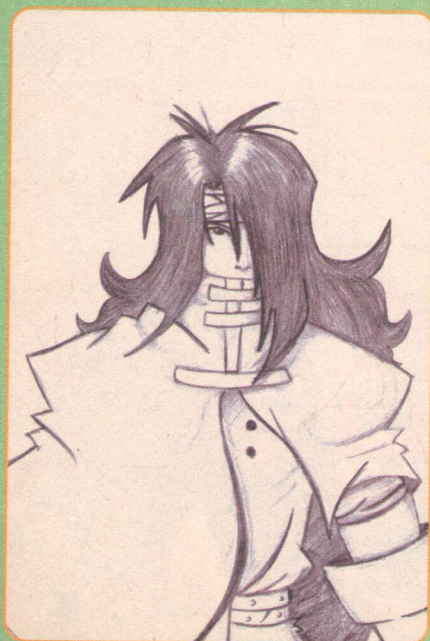
■ Jade Wang



■ Carla Nardi



■ Delci Simão



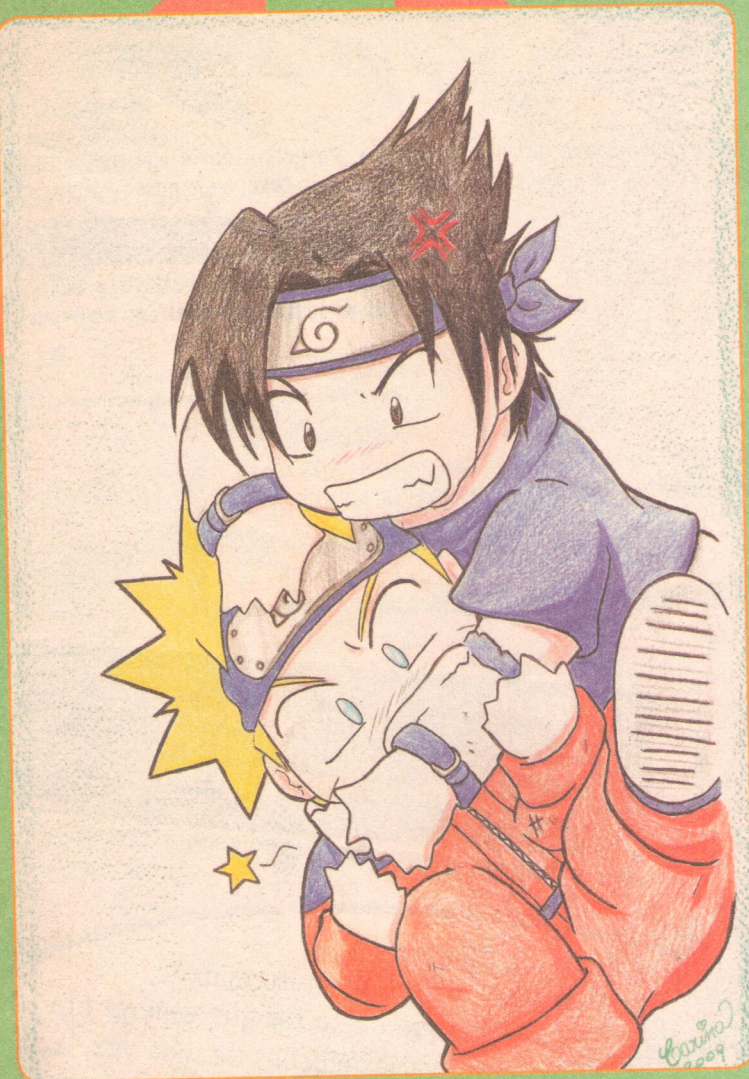
■ Guilherme Lourenço



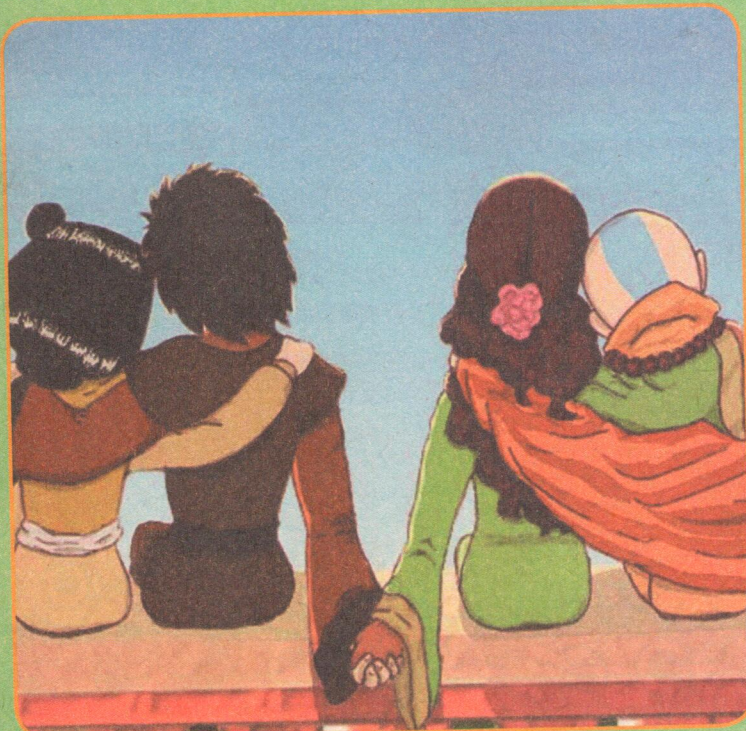
■ Erico Collyer



■ Laleska Moura



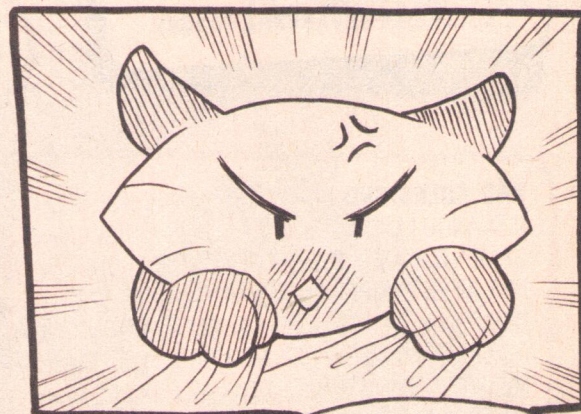
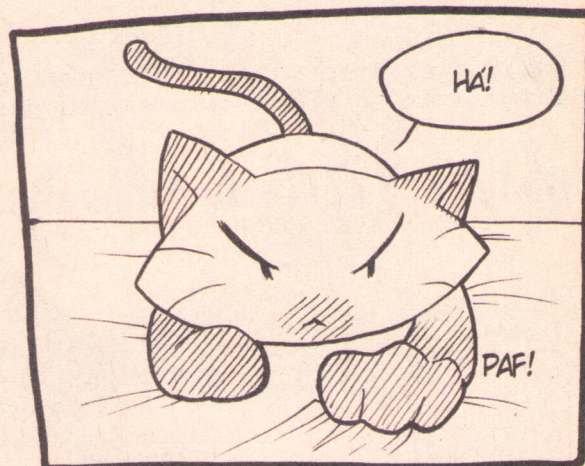
■ Carina da Silva



■ Helena Stumpf



KELLY EM "GUERRA DE MEIA"



Este espaço é para você expor suas ideias, respondendo a temas levantados por nossa redação. Participe, envie sua opinião para animepro@uol.com.br e caso não concorde com as opiniões dadas aqui, opine e discuta na nossa página no Orkut e em nosso Fórum.

Onde você costuma comprar seus mangás?

TEMA DA PRÓXIMA EDIÇÃO:

Você apoiaria (indo assistir) a exibição de longa-animados nos cinemas?

>> FÓRUM: www.animepro.com.br/forum
ORKUT: www.orkut.com/Community.aspx?cmm=117602

COMO MORO NO INTERIOR DA BAHIA, SOU OBRIGADO A COMPRAR EM LOJAS VIRTUAIS, JÁ QUE PRATICAMENTE NÃO HÁ BANCAS (E AS QUE EXISTEM POR AQUI RECEBEM POUQUÍSSIMOS MANGÁS) E MUITO MENOS LOJAS ESPECIALIZADAS.
JEFERSON SOUZA

SOU VICIADO EM MANGÁS E ATUALMENTE GASTO QUASE TODO MEU SALÁRIO COM ELES. SEMPRE COMPRO PELA INTERNET, POIS NA MINHA CIDADE NÃO HÁ MUITAS BANCAS E PARA PIORAR, ELA SOFRE COM A DISTRIBUIÇÃO SETORIZADA.
FABIANO MOTTA

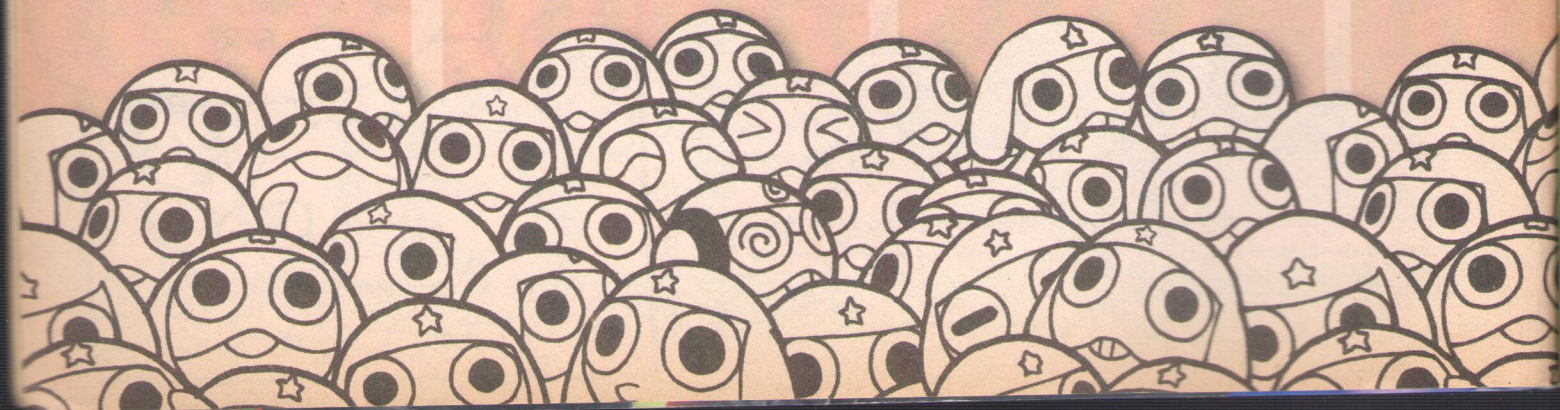
COMPRO EM UMA BANCA DE JORNAL PERTO DE CASA. E ÀS VEZES ESPERO JUNTAR UMA CERTA QUANTIDADE PARA COMPRAR EM EVENTOS COM DESCONTOS.
MAURÍCIO MENDES DULTRA

COMO NOSSA CIDADE NÃO RECEBE MUITOS MANGÁS POR CAUSA DA DISTRIBUIÇÃO, MEU PAI SEMPRE FAZ PEDIDOS PELA INTERNET.
LUCIMEIRE ALVARENGA SOARES

Só compro mangá nos eventos, é muito mais econômico. E, para mim, que odeio ter que esperar pra ler, é bom porque já compro várias edições de uma vez, o que me garante muito tempo de leitura (sem contar que pago muito mais barato).
Luiza Silva

NÃO COLECIONO MUITAS SÉRIES REGULARES (LEVANDO EM CONTA QUE A MAIORIA DOS LANÇAMENTOS ATUAIS SÃO TÍTULOS BEM LONGOS) POR ISSO, SEMPRE ACOMPANHO NUMA BANCA DE JORNAL PERTO DE CASA, ONDE A DONA JÁ DEIXA RESERVADOS PRA MIM OS MANGÁS QUE ME INTERESSAM (E A NEO TOKYO, É CLARO).
LUIZ HENRIQUE MATTOS

NÃO TENHO UM LOCAL FIXO PARA COMPRAR, SEMPRE QUE POSSO COMPRO PELA INTERNET, BANCAS OU LOJAS ESPECIALIZADAS. QUANDO VEJO NAS BANCAS TAMBÉM JÁ COMPRO. BASICAMENTE COMPRO NO PRIMEIRO LUGAR QUE EU ENCONTRO :P
MARIANA P. DOS SANTOS





MANGÁS

HQS ADULTAS

HQS NACIONAIS

HQS EUROPEIAS

SUPER-HERÓIS

DVDs TOYS CARD-GAME

www.comix.com.br

Visite nossa loja: Alameda Jaú, 1998 - Cerqueira César - São Paulo - SP
(Próximo à estação Consolação do Metrô)
(11) 3088-9116 | 3898-2034 - atendimento@comix.com.br



O CAVALEIRO DO SOL NASCENTE

Por Thiago Pedrosa - thiago.pedrosa@terra.com.br

Quadrinhos, desenhos animados, jogos, seriados, filmes, mangás. Batman passou por muitas mídias de entretenimento desde sua criação em 1939. Já era de se imaginar que logo, logo o Homem Morcego entraria nos mundos dos animês. E sua estreia foi em grande estilo com o longa-metragem do selo DC Universe, *Batman: O Cavaleiro de Gotham*.

O Cavaleiro de Gotham

Todos sabem que o Batman vem seguindo uma longa jornada nos desenhos animados desde 1992. E no ano passado a Warner decidiu colocar uma nova roupagem no Homem Morcego trazendo-o para dentro da indústria dos animês. Mas não pensem que foi assim sem nenhum propósito: o longa metragem chamado "Batman: O Cavaleiro de Gotham" é situado entre os filmes "Batman Begins" e "Batman: O Cavaleiro das Trevas", mostrando algumas aventuras do herói no hiato deixado entre os dois filmes.

A equipe que participa da produção é incrível e explica o por que de o longa ser tão dinâmico. A Warner chamou quatro dos maiores estúdios japoneses da atualidade: A "Madhouse" (responsável pelo vertiginoso "Paprika"), "Studio 4°C" (do estremo detalhista "Tekkonkrikeet"), "Production I.G." (do clássico "Ghost in the Shell") e "Bee Train Inc." ("Blade of the Immortal").

A superequipe não para por aí, a produção fica a cargo de Jordan Goldberg e do já consagrado Bruce Timm, veterano nos desenhos animados da Warner.

Para assinar as histórias, chamaram grandes roteiristas, seja de desenhos animados, quadrinhos, seja de filmes como Brian Azzarello, David S. Goyer, Alan Burnett e Greg Rucka.

Não tinha como dar errado, e realmente não deu. Um longa bem divertido, que prende o telespectador, não ficando atrás do nível dos filmes do morcego, fragmentado em seis curtas-metragens que por si próprios carregam pequenas tramas, mas quando amarrados transformam-se em uma grande história.

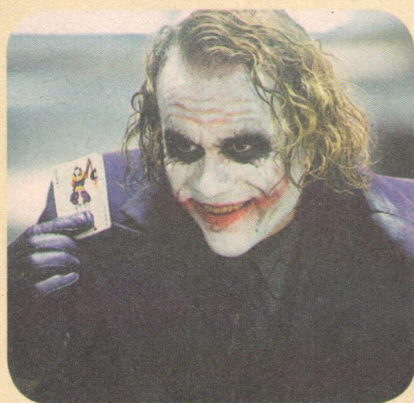


BATMAN BEGINS

O recomeço para a série de filmes do Batman. Após quatro filmes na década de 1990 (sendo que o último, "Batman & Robin", sofreu uma horrível crítica). Dirigido por Christopher Nolan, o filme mostra o começo da jornada de Bruce Wayne (Christian Bale) para se tornar um vigilante mascarado, baseado na famosa HQ "Batman: Ano Um", de Frank Miller. Vemos desde a época de criança, o assassinato dos pais, o julgamento do assassino, o treinamento pelo mundo, o por que de ele ter se tornado um vigilante usando o morcego como ícone e como o uniforme foi feito.

Para não se confundir com os filmes anteriores vilões diferentes foram usados. Ra's Al Ghul (Ken Watanabe) e Espantalho (Cillian Murphy) são os principais, mas há também as participações de Carmine Falcone (Tom Wilkinson) e de Zsasz (Tim Booth). A adaptação traz ainda no elenco Gary Oldman (Sargento Jim Gordon), Michael Cane (Alfred), Morgan Freeman (Lucius Fox) e Katie Holmes (Rachel Dawes).





BATMAN: O CAVALheiro DAS TREVAS

Considerado o melhor filme do Homem Morcego até agora e, para muitos, a melhor adaptação de super-herói, "O Cavaleiro das Trevas" traz o confronto de Batman (Christian Bale) com seu arqui-inimigo Coringa (Heath Ledger, que faleceu antes de o filme ser lançado). A atuação excepcional de Ledger como o Palhaço do Crime lhe garantiu o Oscar póstumo de melhor ator coadjuvante em 2008. E não foi só o Coringa que roubou a cena nesse segundo filme da nova série do Batman: a construção do Duas-Caras (Aaron Eckhart) foi um verdadeiro curso de roteiro, em pouco mais de duas horas de filme vemos um herói se tornar um grande vilão. O elenco se repete com Gary Oldman (Tenente Jim Gordon), Michael Cane (Alfred), Morgan Freeman (Lucius Fox), Cillian Murphy (Espantalho); além de ter caras novas como Maggie Gyllenhaal (Rachel Dawes) e Eric Roberts (Sal Maroni).

Eu Tenho uma História para Você – Studio 4°C (Have I Got a Story for You)

Uma das histórias do Batman mais bacanas de todos os tempos. Três garotos presenciaram uma perseguição do Cavaleiro das Trevas a um vilão Hi-Tech chamado Homem de Preto (criado exclusivamente para o animê), eles se encontram e contam sua parte da história pelo ponto de vista individual de cada um. Como Batman é uma lenda urbana viva, ninguém sabe o que ou como ele é, e isso é abordado nesse

episódio, pois os meninos não sabem se ele é um robô, um morcego gigante ou uma sombra viva. Até que finalmente ele aparece, derrotando o vilão, em sua imponência de super-herói.

Fogo Cruzado – Production I.G. (Crossfire)

Jacob Freely, o Homem de Preto, é finalmente preso e levado ao Tenente Jim Gordon que comanda a Unidade de Crimes Hediondos da Polícia de Gotham City. O vilão tem de ser transferido para o



PERSONAGENS

BATMAN/BRUCE WAYNE: Bruce era apenas um garoto de oito anos quando presenciou seus pais serem assassinados por um assaltante em um beco na cidade de Gotham City. Ele cresceu e jurou vingar seus pais tornando-se um vigilante, um símbolo que assustaria a corja e os bandidos na tentativa de transformar Gotham em um lugar melhor. Para isso ele viajou pelo mundo todo, especializando-se em diversas técnicas de luta, para, só então, tornar-se o justiceiro conhecido como Batman.

ALFRED PENNWORTH: Nasceu na Inglaterra, mas viveu grande parte da sua vida nos Estados Unidos; empregado na mansão Wayne. Alfred, como seu pai, era mordomo da família de Bruce e mesmo depois da morte de seus patrões permaneceu trabalhando na casa ajudando a criar o garoto órfão dos Wayne. O mordomo acompanhou o crescimento do jovem Bruce passando a ser não só um mordomo, mas também uma espécie de mentor e até mesmo um pai e melhor amigo. Um verdadeiro parceiro que guarda a sete chaves o segredo de Batman.

TENENTE JAMES GORDON: O passado de James Gordon é um grande mistério, mas de certa forma irrelevante, pois a vida dele só passa a ser realmente interessante após se encontrar pela primeira vez com o vigilante de Gotham, o Batman. Logo eles passaram a trabalhar em conjunto, uma grande parceria dos recursos da polícia com a flexibilidade e simbolismo do vigilante. E o meio de comunicação entre os dois se baseia em um grande sinal instalado no telhado do prédio da polícia, desenhando o céu de Gotham com um grande símbolo do Batman.

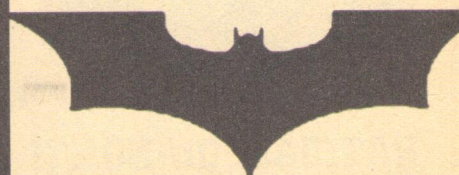
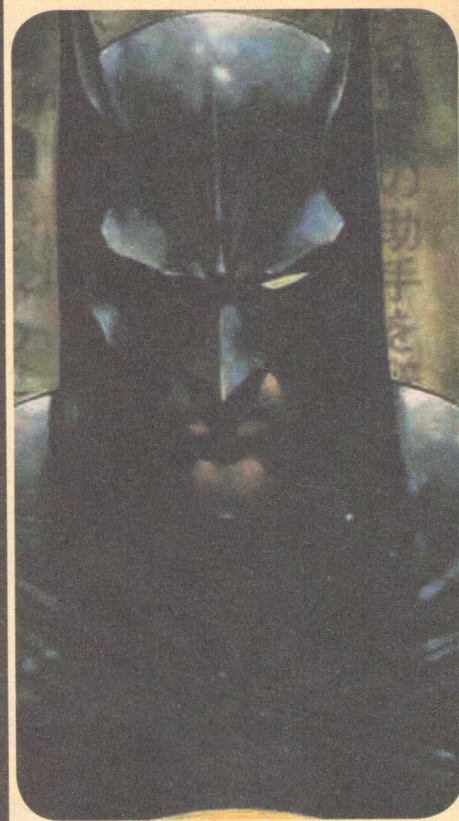
LUCIUS FOX: Nos quadrinhos Lucius é o administrador dos negócios da família Wayne. Mesmo sabendo que Bruce é o Batman, Fox nunca o reprimiu acreditando em suas desculpas para justificar as compras de diversos armamentos que serão utilizados pelo vigilante. Com o tempo Lucius passou a se aproximar mais de Bruce, tornando-se, quiçá, o melhor amigo.

SAL MARONI: Salvatore Maroni é um mafioso de origem italiana que dominou o submundo de Gotham City por muito tempo. Sua fama no controle da bandidagem da cidade se compara à de Carmine Falcone, outro grande mafioso. Sal Maroni tem uma grande importância nas histórias de Batman, pois foi ele a peça chave para o surgimento de um dos maiores vilões do Cavaleiro das Trevas. Nos quadrinhos, durante seu julgamento, Sal jogou ácido no rosto do então promotor público, Harvey Dent, desfigurando o lado esquerdo de seu rosto. Logo depois, Harvey passou a atuar como o vilão Duas-Caras.

ESPANTALHO: Jonathan Crane sempre foi magro e desengonçado e é por isso que desde criança ganhou o apelido de Espantalho. Crane cresceu e se formou em psicologia, especializando-se em assuntos relacionados a fobias e passou a ser professor. Obcecado pelo medo, começou a usar seus alunos como cobaías. Sua obsessão o levou a se tornar o vilão que usa uma fantasia que remete ao seu apelido infantil, daquela imagem que lhe passava medo, o Espantalho.

CROCODILO: Waylon Jones era considerado um mutante, nasceu com uma rara doença de pele aparentando ter escamas como um crocodilo. Waylon foi vítima de inúmeros preconceitos, sendo por diversas vezes desprezado devido a sua aparência. Para fugir disso tudo Jones passa a ser astro de circo, mas logo vira um mercenário, trabalhando como pau-mandado de vários vilões.

PISTOLEIRO: Floyd Lawton era um playboy que queria fazer frente ao Batman. Muito habilidoso com armas e com uma pontaria sem igual, ele passou a ser um vigilante chamado Pistoleiro, mas o Cavaleiro das Trevas repudiava seus métodos, já que Floyd sempre recorria à arma. Os dois passaram a ser rivais e, logo, inimigos. Mas o Pistoleiro teve uma segunda chance quando passou a fazer parte de um grupo de ex-vilões que queriam se redimir chamado Esquadrão Suicida.



BATMAN: MANGÁ I

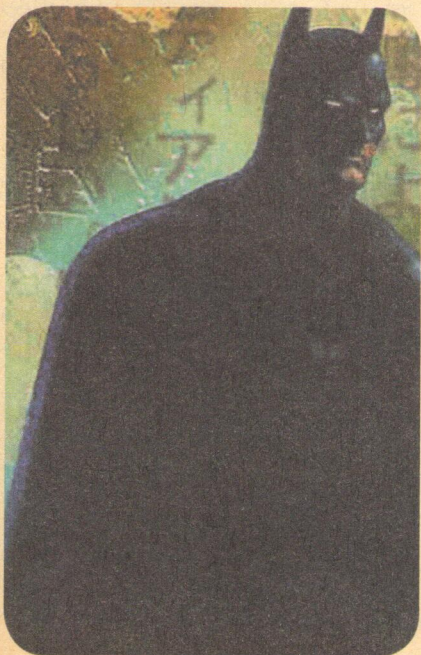
Muito antes dos animês, Batman foi transportado para o universo dos mangás. Escrito e desenhado por Kia Asamiya (Dark Angel), a revista conta a história do jornalista japonês Yuko Yagui, que tem a difícil missão de entrevistar o Batman. Ele vai até Gotham para seu serviço, mas, ao chegar lá, quatro vilões do Homem Morcego acabaram de fugir do Asilo Arkham, Coringa, Duas-Caras, Pinguim e Charada. E quando o vigilante tenta capturar os fugitivos, três deles morrem de súbito, jogando no ar várias questões. Batman: Mangá foi uma minissérie de duas partes lançada em 2001 pela Mythos Editora.





BATMAN: MANGÁ II

A primeira série acabou com um "Continua em Batman: Mangá - Volume II". Esperamos um pouco e, no ano seguinte (2002), a Mythos lança o esperado final do suspense investigativo que o leitor é transportado em "Batman: Mangá". Kia Asamiya repete seus lindos desenhos e sua trama amarrada no desfecho dividido em duas edições.



centro da cidade que está completamente devastado depois que os detentos do Asilo Arkham fugiram enquanto o gás do medo do Espantalho cobria toda Gotham (isso aconteceu em Batman Begins). O problema é que ao mesmo tempo uma guerra de gangues acontece na cidade. De um lado Sal Maroni e do outro Russo. Os detetives Cris Allen e Anna Ramirez ficam no meio do fogo cruzado e só Batman pode salvá-los e dar um basta no conflito das gangues.

Teste de Campo – Bee Train Inc. (Field Test)

A criminalidade em Gotham não para de crescer e, para ajudar o vigilante Batman, Lucius Fox (que conhece o segredo que Bruce Wayne guarda) cria uma nova armadura para o herói, capaz de criar um escudo com pulsos eletromagnéticos. O Homem Morcego estreia esse uniforme durante um novo confronto das gangues de Sal Maroni e Russo e o mais trágico acontece: um dos tiros ricocheteia no escudo criado pela armadura do Batman e acerta gravemente um dos bandidos. Desesperado para salvar a vida do homem, o vigilante deixa o local e leva-o às pressas para o hospital enquanto pensa em seus atos. Será que valeria mesmo a pena conservar sua vida e colocar as das pessoas à sua volta em risco?

Esconderijos na Escuridão – Madhouse (In Darkness Dwells)

Um cardeal é sequestrado e todas as pistas levam a crer que o responsável por tal crime é o Espantalho. A investigação

leva Batman aos esgotos de Gotham onde ele encontra uma seita composta por sem-tetos fugitivos do Asilo Arkham, liderada pelo vilão que sobrepuja o medo. Mas para capturar o Espantalho e salvar o cardeal, o Cavaleiro das Trevas terá de enfrentar o poderoso Crocodilo, que está completamente dominado pelo gás do medo.

Lidando com a Dor – Studio 4°C (Working Through Pain)

A luta contra o Crocodilo e o Espantalho deixa Batman ferido. O herói caminha pelos subterrâneos suportando as terríveis dores que são resultados do confronto enquanto lembra de seu treinamento na Índia, quando conheceu uma cigana chamada Cassandra, que lhe ensinou a conviver com a dor por meio da paciência. No final da história, Batman encontra dezenas de armas (provavelmente era um esconderijo de alguma gangue) que estavam escondidas no esgoto.

Pistoleiro – Madhouse (Deadshot)

Para fechar com chave de ouro é claro que o Homem Morcego deveria enfrentar um grande vilão à altura. E esse vilão é o Pistoleiro. Pistoleiro é um mercenário que consegue fazer proezas fantásticas devido à sua grande habilidade com arma e sua excelente pontaria. Foi contratado pela gangue do Russo para eliminar de uma vez por todas o vigilante conhecido como Batman.

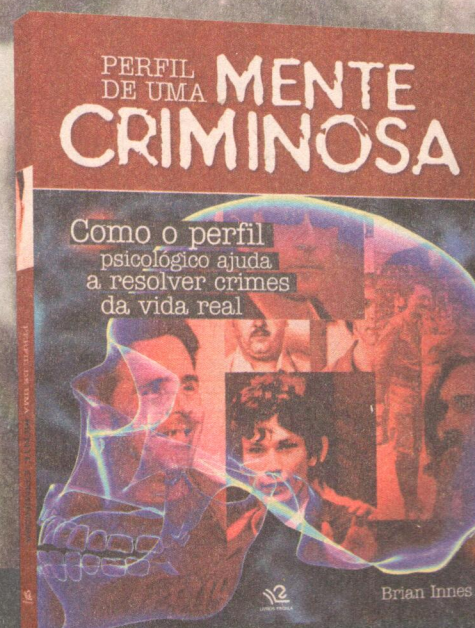
O vilão usa o Tenente Jim Gordon como alvo apenas para atrair o Cavaleiro das Trevas, dando início a um grande embate sobre os trilhos dos trens de Gotham City.

Inteligente
Educado
Casado
Tem filhos
Tem um bom carro
Emprego estável

Albert DeSalvo,
o "Estrangulador de
Boston"
Estuprou, estrangulou e matou
pelo menos 13 mulheres

O livro "Perfil de uma Mente Criminosa" mostra os métodos que podem desvendar uma personalidade criminosa e revela o perfil dos mais conhecidos assassinos e serial killers de todos os tempos.


LIVROS ESCALA



NAS LIVRARIAS



LOST CANVAS

EM ANIMÊ

Por Eduardo Vilarinho (evilarinho@cavzodiaco.com.br)
e Walter T. Neto (wtneto@cavzodiaco.com.br)



versão animada do Lost Canvas foi lançada no Japão oficialmente no mês de junho, mais precisamente no dia 24, quando o primeiro DVD e o primeiro Blu-Ray, contendo os dois episódios iniciais, foram lançados (embora em 14 de junho tenha ocorrido uma pré-estreia em um cinema japonês, para algumas centenas de fãs sortudos).

Aquele velho ditado que diz que a primeira impressão é a que fica vale para a versão animada do Lost Canvas também, já que é bem nítida a dedicação e a qualidade empregada pela produtora TMS (Tokyo Movie Shinsha) nesta nova franquia dos Cavaleiros do Zodíaco. Tudo o que a Toei Animation deixou a desejar nas excelentes, porém tecnicamente mal produzidas, Fases Inferno e Eliseos da Saga de Hades clássica, a TMS procurou acertar com Lost Canvas. E acertou em cheio: Lost Canvas possui uma animação

que flui de forma impecável, com movimentos mais reais, cenários e trilha sonora que mergulham o fã dentro do século 18 (período em que se passa a história) e lutas com efeitos especiais na medida certa.

A TMS já anunciou que lançará o animê em forma de temporadas, mas apenas a primeira temporada foi confirmada por enquanto. Ela terá 13 episódios e cada um compreende de 4 a 5 capítulos do mangá, portanto esta primeira temporada deverá ir até o capítulo 65. O interessante é que a TMS não está atropelando os fatos do mangá e nem está fazendo tudo de forma corrida para caber nos 23 minutos que cada episódio possui. Nenhum fato do mangá foi omitido até o momento e até novas cenas foram acrescentadas (os chamados fillers) para deixar a história mais interessante. A verdade é que a história simplesmente flui



**"TUDO O QUE A TOEI ANIMATION DEIXOU A DESEJAR NAS EXCELEN-
TES, PORÉM TECNICAMENTE MAL PRODUZIDAS, FASES INFERNO E
ELISEOS DA SAGA DE HADES CLÁSSICA, A TMS PROCUROU ACERTAR
COM LOST CANVAS."**



de forma harmoniosa em Lost Canvas e as cenas adicionais criadas pela TMS ficaram perfeitas no animê!

Para você que é fã dos Cavaleiros do Zodíaco (série clássica) e ainda não teve a oportunidade de assistir ou conhecer a história do Lost Canvas, a dica que damos é: corra atrás e procure ler o mangá e assistir ao animê, as chances de você se surpreender de forma positiva são grandes!

RELEMBRANDO A HISTÓRIA

Lost Canvas conta a história dos Cavaleiros antecessores a Seiya e Cia. O enredo se passa em meados do século 18, no ano de 1743. O protagonista, como não podia deixar de ser, é o Cavaleiro de Bronze de Pégaso chamado Tenma. Hades resolveu encarnar no corpo do seu melhor amigo e irmão de criação, Alone, e Atena encarnou no corpo da jovem Sasha, irmã de Alone. Ela chefia uma nova (ou antiga, melhor dizendo)

leva de Cavaleiros de Ouro, Prata e Bronze. Dois personagens já são muito conhecidos pelos fãs da série clássica: Dohko de Libra (o Mestre Ancião, mestre do Shiryu na era atual) e o Shion de Áries (mestre do Mu na era atual). O interessante é observar que novos Cavaleiros e Espectros, que não estão presentes na era atual, participaram desta Guerra Santa, tornando a história ainda mais cativante e original!

A ESTREIA DOS CAVALEIROS DO ZODÍACO EM BLU-RAY

O lançamento do animê do Lost Canvas marcou também a estreia da série em discos Blu-Ray, que é o sucessor do DVD. Por ter uma capacidade de armazenamento muito maior, os Blu-Rays do Lost Canvas estão com uma qualidade de imagem e som impressionantes. As diferenças entre a versão em DVD para a versão em Blu-Ray são gritantes, para começar pela qualidade da imagem: resolução

FullHD no Blu-Ray (até 1080p), com detalhes muito mais evidentes, cores mais vibrantes, tem-se a impressão de que o cenário é mais detalhado, que a animação se desenvolve de forma diferente, uma experiência única em se tratando de animê. Se você tem uma TV de LCD ou de Plasma FullHD de 42 polegadas, no mínimo, já vale a pena comprar o Blu-Ray por este detalhe. Na questão do áudio as diferenças ficam ainda mais gritantes: qualidade fantástica e sem compressão. Com um Home Theater 7.1, você é transportado para dentro do Santuário de Atena. A distribuição do som pelas caixas acústicas cria um ambiente fantástico, ainda mais com a trilha sonora de época empregada no Lost Canvas. Além disso, a versão em Blu-Ray possui extras que não estão presentes na versão em DVD, tais como os Character Sheets, esboços de desenhos dos personagens!

RESUMO DOS EPISÓDIOS EPISÓDIO 1 (A PROMESSA) - LANÇADO NO DIA 24 DE JUNHO DE 2009

O episódio começa com Tenma protegendo Alone dos garotos que queriam matar o cãozinho. Alone está pintando na igreja quando dois padres surgem para conversar com ele sobre a sua pintura. Uma estrela surge na testa de um dos padres (ele é na verdade Hypnos). Alone diz que não está encontrando a tonalidade vermelha que deseja. Hypnos diz que Alone encontrará o vermelho que deseja em uma floresta localizada ao norte da vila. Alone, juntamente com o cãozinho, parte em direção à floresta que o padre (Hypnos) citou. Ele fica admirado com a beleza do lugar, lembrando até os Campos Eliseos, e resolve pintar um quadro ali mesmo!

Pandora surge e mata o cãozinho com apenas um olhar. Em seguida ela beija Alone, que começa a sangrar na boca. Ele começa a se transformar em Hades e o pentagrama, com os dizeres: Your's Ever (Para sempre seu), surge em seu peito!

Dohko está vestindo uma roupa casual chinesa quando é surpreendido por três espectros (um deles é o Gigante de Ciclope). Ele veste a sua Armadura de Libra para lutar. Com o Cólera do Dragão ele acaba rapidamente com os espectros. Antes de morrer, Gigante diz que Hades já reencarnou na Terra. Alone aparece acordando no orfanato. Lá estão Tenma e uma garotinha, que explica como eles encontraram Alone. De repente, Alone deixa cair o pentagrama de Hades e se mostra irritado com Tenma, que fica surpreso. Os dois acabam tendo uma longa conversa. Tenma explica que sente uma força misteriosa ao ver o seu amigo sofrer. Alguns garotos dizem que a água do rio está transbordando e alagará toda a vila. Tenma, atordoado, vai embora correndo em direção ao rio. Ele encontra uma rocha gigante no caminho e começa a socá-la, sem sucesso. A rocha na verdade



estava impedindo o fluxo completo do rio, ocasionando o transbordamento dele. Dohko está por perto e vê a cena. Tenma consegue queimar o seu cosmo, lembrando de Alone, e destrói a rocha com apenas um soco. Dohko fica perplexo vendo a cena, mas parte para cima de Tenma para salvá-lo da correnteza do rio! Tenma fica feliz ao saber que salvou a sua vila e seus amigos!

Dohko diz que é um Cavaleiro de Atena e que vai treinar Tenma. Tenma conta a novidade para Alone. Alone chora ao saber que Tenma vai embora com Dohko, mas os dois fazem um pacto: Tenma se tornará um Cavaleiro de Atena e Alone se tornará um grande pintor. Dohko vê Alone e sente algo nele. Dohko e Tenma partem para o Santuário!

“DOHKO DIZ QUE É UM CAVALEIRO DE ATENA E QUE VAI TREINAR TENMA. TENMA CONTA A NOVIDADE PARA ALONE. ALONE CHORA AO SABER QUE TENMA VAI EMBORA COM DOHKO, MAS OS DOIS FAZEM UM PACTO: TENMA SE TORNARÁ UM CAVALEIRO DE ATENA E ALONE SE TORNARÁ UM GRANDE PINTOR.”

EPISÓDIO 2 (O DESPERTAR DE HADES) - LANÇADO NO DIA 24 DE JUNHO DE 2009

Shion surge andando em direção à sala do Mestre, no Santuário, onde está acontecendo a reunião dos Cavaleiros de Ouro. Alguns aspirantes a Cavaleiros estão treinando no Santuário, entre eles uma mulher. Yato aparece e encontra Tenma. Os dois se desafiam e começam a lutar. Tenma sai derrotado. (esta passagem não existe no mangá e foi feita exclusivamente para o animê)

Tenma fica irritado com a derrota e soca uma pedra. Ele tem a pulseira de flores em seu braço direito. Dohko surge, dando a primeira lição sobre o cosmo para Tenma. (Lembra muito quando Marin explicou sobre o cosmo para Seiya e esta cena é mais longa, comparando-a com o mangá). Tenma encontra uma garota e vê uma pulseira de flores em seu braço. Tenma a pega pelo braço e a reconhece: ela é Sasha. Tenma, Alone e Sasha foram criados juntos no orfanato! Um espectro surge, atacando Sasha e Tenma: ele é Laimi de Verme. Ele ataca novamente com seus tentáculos, capturando e prendendo Tenma. Ao ver o espectro partir em direção a Sasha, Tenma queima o seu cosmo e dispara um golpe para cima do espectro. Entretanto, ele não consegue atingir Laimi, que começa a pisoteá-lo. Sasha, já como Atena, manda o espectro parar. Laimi fica perplexo ao ver o cosmo da menina. De repente, surge Shion de Áries e mata o espectro com a Revolução Estelar.

Dois anos se passaram. No Coliseu, Tenma vence um dos aspirantes a Cavaleiro de Atena (um aspirante gigante, lembrando Seiya com Cássios) e se torna o Cavaleiro de Pégaso, vestindo a sua armadura em seguida. A armadura foi entregue pelo Mestre do Santuário, que já dá a primeira missão para Tenma: partir para a Itália, onde alguns espectros de Hades já se encontram (a cena é um pouco mais completa no animê do que

no mangá). Tenma faz sinal de positivo para Atena (Sasha), despertando ciúmes em Yato! Alone aparece pintando o seu quadro quando é surpreendido novamente por Pandora. Ele se lembra do beijo que ela deu. Pandora leva Alone para a catedral que Alone sempre quis conhecer. Surge Hypnos, convidando-o para entrar na catedral.

Após dois anos, Tenma finalmente consegue ficar frente a frente com Atena (Sasha). Os dois começam a relembrar o passado, a infância deles no orfanato. Alone entra na catedral e vê a pintura que ele sempre quis ver. Ele fica perplexo ao vê-la. Ao chegar mais perto, ele se depara com algumas crianças mortas, crianças que ele havia pintado tempos atrás. Pandora e Hypnos explicam que a morte é a salvação. Alone entende e vê a imagem de Hades com a sua Surplice. Com a ponta dos dedos, ele encosta na ponta dos dedos de Hades. Agora Alone se torna Hades definitivamente! Atena pressente que a Guerra Santa contra Hades começou!

EPISÓDIO 3 (O INÍCIO DA GUERRA SANTA) - LANÇADO NO DIA 21 DE AGOSTO DE 2009

Antes da abertura do episódio aparece uma cena na qual os Cavaleiros de Bronze da era atual (Seiya, Shiryu, Hyoga, Shun e Ikki), bem como Atena (Saori Kido), são mostrados no traço da TMS (esta cena está presente no primeiro mangá do Lost Canvas e ninguém esperava que pudesse aparecer neste momento). Cinco Cavaleiros de Prata (Cérbero, Sagita, Auriga, Cão Maior e um que não identificamos claramente a sua constelação, porém tudo indica que seja o de Mosca) estão numa floresta e lá eles enfrentam vários espectros. O Cavaleiro de Prata de Sagita vence todos eles com apenas um golpe. Um dos espectros foge e vai em direção a uma catedral. Os Cavaleiros

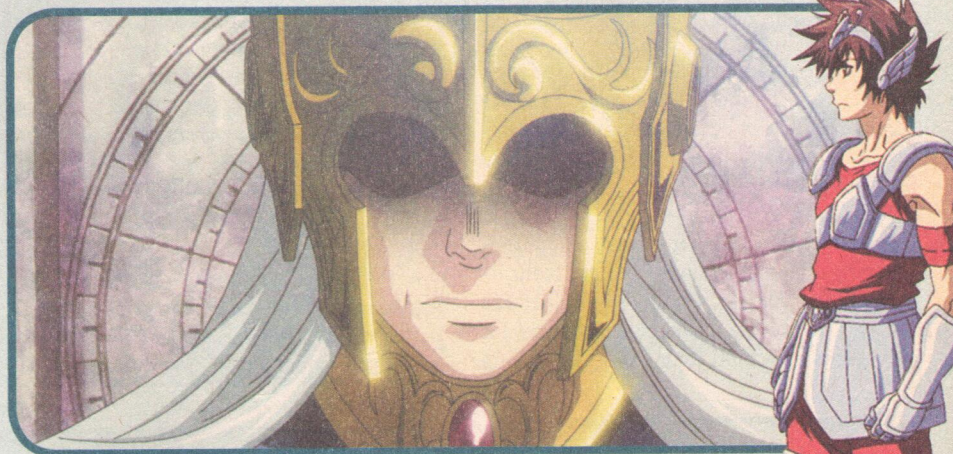
de Prata seguem o espectro e entram na catedral. Lá, eles dão de cara com Pandora. (esta passagem não existe no mangá e foi feita exclusivamente para o animê).

No Santuário, mais precisamente na Sala do Mestre, Atena, o Grande Mestre, Shion e Dohko recebem três dos cinco Cavaleiros de Prata que estavam na missão da floresta.

Os três se ajoelham perante o Grande Mestre e comentam o fato de as tropas de Hades estarem se reunindo, causando mortes por toda a Terra. Eles dizem também que localizaram uma catedral suspeita em uma floresta e que todos os outros cavaleiros que os acompanhavam foram mortos. De repente, os três cavaleiros de prata se levantam e

atacam Atena. Dohko e Shion interceptam os golpes e percebem que os cavaleiros de prata estão possuídos por algo maligno. As armaduras deles começam a brilhar de forma escura: são as Surplices. Dohko ataca com o Cólera dos Cem Dragões e Shion com a Revolução Estelar. Os três são atingidos violentamente e caem praticamente mortos. Atena entende o sentimento dos Cavaleiros de Prata, que na verdade só queriam ficar ao seu lado. Eles acabam morrendo nos pés de Atena. Dohko e Shion pedem autorização para partir e lutar contra Hades. O Grande Mestre autoriza que eles partam imediatamente e ordena que eles levem alguns Cavaleiros de Bronze e Prata com eles.

"ATUALMENTE 14 VOLUMES JÁ FORAM LANÇADOS. OS MANGÁS BRASILEIROS UTILIZAM AS MESMAS CAPAS DOS TANKO-HON (MANGÁS COMPILATÓRIOS) JAPONESES E OS ESQUEMAS DAS ARMADURAS SEGUEM OS PADRÕES UTILIZADOS NOS MANGÁS JAPONESES."



O MANGÁ NO BRASIL

O mangá do Lost Canvas foi licenciado pela Editora JBC e começou a ser lançado no Brasil em setembro de 2007. Com periodicidade bimestral (assim como no Japão), o mangá vem fazendo muito sucesso no Brasil.

Atualmente 14 volumes já foram lançados. Os mangás brasileiros utilizam as mesmas capas dos tankohon (mangás compilatórios) japoneses e os esquemas das armaduras seguem os padrões utilizados nos mangás japoneses. Infelizmente a edição brasileira não utiliza as bem



Dohko reúne vários Cavaleiros. Podemos identificar Tenma de Pégaso, Yato de Unicórnio, Bleriot de Leão Menor, o Cavaleiro de prata de Lagarto e o Cavaleiro de Prata de Baleia.

Os Cavaleiros partem para a floresta. Tenma reconhece o lugar e acaba perguntando para si mesmo se Hades decidiu reencarnar em seu vilarejo. De repente, um clarão aparece na floresta, chamando a atenção dos Cavaleiros de Atena. Tenma sente que Alone



feitas contracapas japonesas (uma pena já que em todas as edições japonesas temos ilustrações exclusivas nas contracapas). Algumas páginas especiais e alguns extras da versão japonesa não aparecem na versão brasileira. De qualquer forma, nenhum destes fatores tira o brilho e a qualidade do mangá brasileiro.

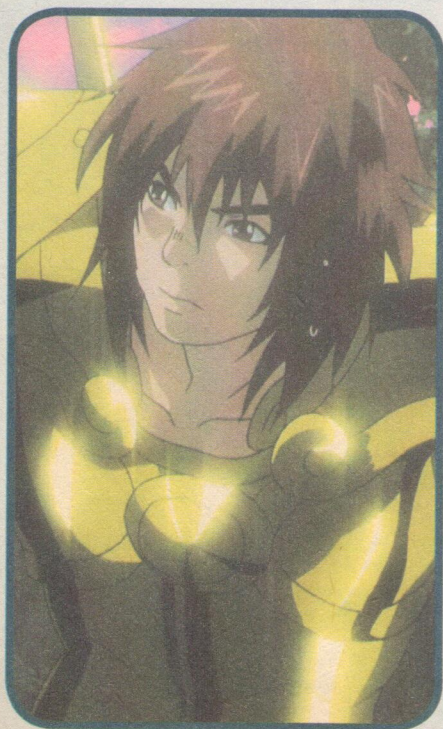
está em perigo e parte em disparada. Os outros cavaleiros partem atrás dele. Dohko reconhece que aquele é o vilarejo de Tenma. Tenma chega ao vilarejo e entra em pânico ao ver tudo destruído. Outro espectro surge: Lycaon. O espectro ataca com seu golpe Uivo Infernal. Tenma consegue bloquear o golpe com as mãos. Lycaon fica espantado com o poder do cosmo do Cavaleiro de Pégaso, que ataca logo em seguida com os seus Meteoros de Pégaso. O espectro cai morto, enquanto Tenma reconhece um dos quadros de Alone caído no chão. Tenma encontra Alone e o reconhece como Hades! Yato acaba grave-

mente ferido por Alone!

Tenma tem uma lembrança de sua infância com Sasha e com Alone, onde mostra a origem da pulseira que Sasha fez para os amigos se lembrarem dela, já que ela seria adotada e deveria ir embora. Tenma implica com a pulseira, mas acaba até gostando do aparato. A cena é cortada para o momento atual, com Tenma de frente para Alone. Dohko, que via tudo de longe, se entristece por saber que Hades é quase como um irmão para Tenma. Tenma, por outro lado, se enfurece com as atrocidades feitas por Alone. É neste momento que Alone mostra o quadro que ele havia pintado no dia da partida de Tenma para o Santuário e que ele havia prometido terminá-lo com a volta do amigo. Alone, então, marca o quadro com um X, o que faz Tenma ser praticamente morto. Dohko fica muito irritado e se prepara para atacar Alone, mas este se transforma definitivamente em Hades (seus cabelos escurecem e seu poder aumenta).

A transformação de Alone em Hades não faz Dohko se acalmar e ele ataca Hades com todo seu poder. Neste momento aparece Kagaho de Benu, da Estrela Celeste da Violência (Benu é um pássaro de fogo provindo da mitologia egípcia, semelhante à Fênix). Ambos se confrontam: Dohko com o seu Cólera dos Cem Dragões e Kagaho com o golpe Explosão da Coroa Solar (Corona Blast). Os golpes se equivalem, mas na hora que a luta iria seguir Shion impede Dohko dizendo que não é hora de lutar por vingança. Os dois decidem voltar ao Santuário.

A cena se volta agora para o Palácio de Hades. Pandora está tocando a sua Harpa e vários espectros, inclusive os três juizes, estão presentes no local! Hades mostra que





as constelações do céu equivalem ao número de Cavaleiros de Atena que terão que se derrotados e neste instante a constelação de Pégaso é vista apagada. Hades manda o espectro de Griffon pegar seus soldados e atacar o Santuário logo. Após isso, Kagaho aparece para Hades e pede para ver seu braço, verificando que está ferido. Ele deduz que o golpe de

Dohko atingiu seu mestre e ao sair da sala ele se enfurece e menciona acompanhar Griffon ao Santuário. Neste meio tempo, Unicórnio, todo machucado, acorda no vilarejo de Tenma. O Cavaleiro de Bronze encontra Tenma nos destroços, mas ele está muito machucado. O capítulo termina com uma pessoa encapuzada vigiando-os.

“A TRANSFORMAÇÃO DE ALONE EM HADES NÃO FAZ DOHKO SE ACALMAR E ELE ATACA HADES COM TODO SEU PODER.”

EPISÓDIO 4 (CADEIA DE ORAÇÕES) - LANÇADO NO DIA 21 DE AGOSTO DE 2009

Sasha, a Atena, está em um bosque. Ela vê Alone com algo nos braços e, ao se aproximar, vê Tenma morto nos braços de seu amigo, que neste momento já veste a Surplice de Hades. Na verdade, tudo isso não passou de um sonho. Atena acorda no Salão do Mestre quando é surpreendida pelas batidas na porta de Shion de Áries e Dohko de Libra, que haviam chegado da batalha. Os dois confessam à Atena que não são adversários para os numerosos espectros de Hades e informam, também, que Yato de Unicórnio e Tenma de Pégaso haviam morrido e seus corpos estavam perdidos.

Os Cavaleiros de Ouro saem da sala e não acreditam que Sasha não caiu em prantos com a morte dos amigos, principalmente de Tenma. Yato acorda e tenta trazer Tenma em seus braços (ele confessa não gostar muito do Cavaleiro de Pégaso assim como Jabu e Seiya nos tempos atuais), quando é interceptado por alguém encapuzado. Yato o ataca pensando ser um espectro, mas este se mostra uma mulher (da mesma raça do Shion, uma lemuriana). O seu nome é Yuzuhira. Ela quer levar Tenma embora, mas Yato reluta dizendo que o amigo havia morrido. Yuzuhira avisa que o cosmo de Tenma ainda está acesso, apesar de fraco, e convence Yato. Através do teletransporte, que em um primeiro momento assusta Yato, ela os leva para Jamiel onde encontrarão o mestre de Yuzuhira.

Yato de Unicórnio continua carregando Tenma de Pégaso. Guiado por Yuzuriha, o Unicórnio reclama, achando inútil levar Tenma já que ele parece estar morto. Ao chegar em Jamiel, Yato vê várias armaduras em pedaços e pensando que sua guia era uma das comandadas de Hades, ele ataca a garota. Em seguida, ele acaba sendo impedido por um homem, da mesma raça da garota só que mais velho, e que está acompanhado de um menino muito parecido com Mu (mas



não é o Mu). Yato ainda reluta e não acredita nas boas intenções dos estranhos que dizem ser enviados de Atena. O velho, com a ajuda do sangue de Yuzuriha, reconstrói a armadura de Unicórnio. Como deu muito sangue, Yuzuriha desmaia. Após isso as atenções se voltam para Tenma. O velho explica que Tenma ainda está vivo graças à pulseira de flores feita por Atena, mas isso não significa que ele viverá por muito tempo. Ele pergunta se Yato faria de tudo para salvar Tenma e não deixar Atena chorar. O Unicórnio concorda, mas no mesmo instante é atacado pelo velho, que manja uma espada! O velho na verdade não atacou Yato e em um movimento brusco entrega a espada que Atena usou na última Guerra Santa para o Cavaleiro de Unicórnio. Esta espada protegerá Yato da morte e, neste momento, o velho sábio libera suas "Ondas do Inferno" (ele é na verdade o antigo Cavaleiro de Ouro de Câncer, antecessor da geração de Dohko e Shion).

Yato chega ao seu destino, a colina do Yomotsu. Chegando lá, o Unicórnio é surpreendido por Yuzuriha que diz estar lá para protegê-lo. Eles acabam indo atrás de Tenma. Neste momento, Pégaso está acorrentado em uma construção e lá ele encontra Fiodor, o espectro de Mandrágora, que mostra o poder de sua Surplices e também diz que o juiz Griffon está indo atacar o Santuário. O espectro sai da sala e nisso Yato e Yuzuriha entram no local para salvar Tenma, mas são surpreendidos por Markino. Os dois derrubam o soldado com facilidade, mas isso chama a atenção de Fiodor, que ataca Yuzuriha que em seguida

CDs MUSICAIS E TRILHA SONORA

Como não podia deixar de ser, Lost Canvas já ganhou dois CDs musicais, ambos lançados pela Daiki Sound.

O primeiro é uma espécie de single contendo a música de abertura, intitulada The Realm of Athena (O Reino de Atena) e interpretada pela banda EUROX, e a música de encerramento, intitulada Hana no Kusario (Cadeia de Flores), interpretada pela cantora Maki Ikuno e pela banda Marina Del Ray (velha conhecida dos fãs de Cavaleiros do Zodíaco). Além das versões TV (TV Size), o CD possui a versão Karaoke e a versão Completa (Full Version) de cada uma das músicas.

O segundo traz uma coleção de BGMs (Background Musics, ou seja, as músicas



de fundo) do animê. Ao todo são 36 faixas, sendo que 34 são BGMs (que ficaram aos cuidados de Wada Kaoru) e duas cantadas (novamente temos a música de abertura e encerramento na versão TV).

é defendida por Yato bem no momento em que ia ser atingida pelo golpe do espectro de Mandrágora.

O ANIMÊ NO BRASIL

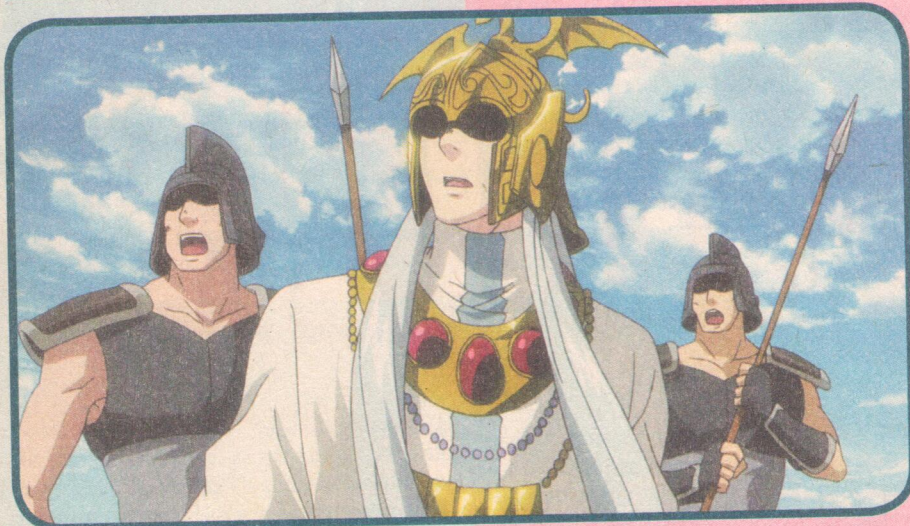
A empresa brasileira Focus Filmes anunciou a aquisição da primeira temporada do Lost Canvas em meados de abril de 2009. A notícia pegou os fãs de surpresa por causa da rapidez com que a franquia foi negociada. Os fãs de Cavaleiros do Zodíaco estavam acostumados com a burocracia e exigências absurdas que a Toei Animation fazia, dificultando o licenciamento, porém, com o Lost Canvas este cenário mudou da água para o vinho, já que a TMS anunciou desde

o início que iria trabalhar para facilitar a propagação do animê pelo mundo. Com o anúncio da Focus Filmes, o Brasil tornou-se o primeiro país, depois do Japão, é claro, a ter a série. Até o momento nenhum outro país anunciou a aquisição, o que deixa os fãs brasileiros ainda mais orgulhosos e esperançosos. Ainda não existe uma data oficial para o lançamento, mas a Focus Filmes planeja lançá-lo até o final deste ano (por enquanto apenas em DVD, já que o Blu-Ray ainda não se popularizou da forma esperada no Brasil).

Outro detalhe interessante é que o produto poderá ser lançado com o selo da Flashstar Filmes, que faz parte da Focus



“O MESTRE MASAMI KURUMADA É O IDEALIZADOR DO PROJETO DO LOST CANVAS, MAS, ASSIM COMO NO EPISÓDIO G (QUE TEM COMO MANGAKÁ O MEGUMU OKADA), ELE APENAS ASSINA O ROTEIRO”



Filmes. A Flashstar Filmes pode ser considerada uma empresa nostálgica para os fãs de CDZ, já que na década de 1990 ela foi a responsável por lançar os quatro filmes antigos (Éris, Durval, Abel e Lúcifer) em VHS.

Lost Canvas tem tudo para se tornar um sucesso de vendas no Brasil, abrir uma nova era e tornar-se a nova febre dos Cavaleiros do Zodíaco!

LOST CANVAS EM MANGÁ

O mangá começou a ser lançado em agosto de 2006, em meio à polêmica criada por Masami Kurumada com o chamado Multi Angle Dual (denominação criada pelo próprio autor para contar a mesma história em dois mangás diferentes, sob pontos de vista diferentes). Toda esta origem do Lost Canvas você já conferiu nas matérias especiais sobre o Next Dimension que publicamos nas edições 43 e 44.

Até o dia 25 de agosto de 2009, 146 capítulos foram lançados de forma semanal nas páginas da revista japonesa Weekly Shonen Champion, da editora Akita Shoten. Pode parecer muito, mas a própria série clássica possui mais de 240 capítulos no mangá, número ainda baixo comparando-se com outros mangás de sucesso como Naruto (mais de 450) e de One Piece (mais de 550). De qualquer forma, ainda não existe uma previsão para Lost Canvas acabar, portanto deveremos ultrapassar facilmente a marca de 200 capítulos.

Com relação aos tankohons, até o momento 17 já foram lançados no Japão.

SHIORI TESHIROGI E MASAMI KURUMADA

O mestre Masami Kurumada é o idealizador do projeto do Lost Canvas, mas, assim como no Episódio G (que tem como mangaká o Megumu Okada), ele apenas assina o roteiro e dá total liberdade para o mangaká (no caso do Lost Canvas, a mangaká) evoluir com a história. A mangaká do Lost Canvas é a novata Shiori Teshirogi, uma moça de 30 anos muito tímida, já que até o momento nenhuma foto dela foi divulgada (e olha que chances não faltaram, já que Shiori participou de várias tardes de autógrafos com fãs, mas sempre proibiu a captura de fotos dela), e que ganhou grande reconhecimento e notoriedade justamente após começar a trabalhar no Lost Canvas. Os fãs que acompanham o Lost Canvas desde o início puderam notar também que ela evoluiu bastante juntamente com a série, tanto no traço quanto nos desenhos.

PRODUTOS EM GERAL

A Bandai resolveu investir também no Lost Canvas, agregando os novos personagens à já bem-sucedida e famosa linha de bonecos Cloth Myth. O primeiro boneco anunciado foi o do protagonista Tenma de Pégaso, que teve seu lançamento no mês de agosto de 2009. O segundo boneco anunciado foi o do espectro Kagaho de Benu, com lançamento em novembro de 2009. Devido à grande aceitação dos fãs, com certeza em breve teremos muitos outros personagens do Lost Canvas sendo anunciados e lançados na linha Cloth Myth. Nada impede também que a Bandai e/ou outra empresa invista no lançamento de novas linhas de bonecos dedicadas exclusivamente ao Lost Canvas.



HUNGRY HEART WILD STRIKER

HUNGRY HEAR WILD STRIKER

EPISÓDIOS: 52

AUTOR: YOUICHI TAKAHACHI

PRODUÇÃO: NIPPON ANIMATION



REVIEW: Por trás de um nome comprido se esconde uma excelente série de esporte. O mangá original é de Youichi Takahashi, criador do famoso mangá Captain Tsubasa (Super Campeões). Muita gente não gosta de seu outro mangá de futebol por causa do surrealismo presente nele, o famoso futebol ninja. Em Hungry Heart, ele decidiu fazer uma história com um pé na realidade e ainda criar uma comédia romântica adolescente, e o trabalho foi muito bem feito. Tudo começa quando Kyosuke Kano vai estudar no colégio Outeiro Laranja depois de se meter em confusões em outros colégios. O rapaz é um rebelde, usando uma tintura laranja no cabelo pra chamar a atenção. Mas um dia ele ajuda um garoto na rua com um chute numa bola e é visto

pela garota Miki. Ao ver a potência do chute dele, ela decide chamá-lo para treinar o time de futebol feminino do colégio, enquanto seu amigo Mori tenta convencer o rapaz a ingressar no time de futebol masculino.

BONS DE BOLA: Mas por trás da rebeldia dele há uma história. Seu irmão mais velho é o famoso Seisuke Kano, jogador profissional de futebol, fazendo com que ele seja eternamente comparado ao seu irmão. Com isso ele deseja abandonar o futebol, mas o instinto acaba sendo mais forte e ele entra no time do Outeiro Laranja. Lá ele conhece um time meio atípico com pessoas com seus problemas. Tem o goleiro Sakai, que veio da Europa e tem seus problemas, e o



"O OBJETIVO DO TIME É CONSEGUIR CHEGAR AO CAMPEONATO NACIONAL DAS ESCOLAS, MAS PARA ISSO ELES PRECISAM DERROTAR, NO CAMPEONATO REGIONAL, O QUERIDINHO TIME DO KOKURYOU. E PARA DERROTAR O TIME É NECESSÁRIO QUE O OUTEIRO LARANJA VENÇA SEUS PRÓPRIOS PROBLEMAS."

atacante Rodrigo, brasileiro que está no Japão para ajudar a sua família. Esses problemas mais reais não eram explorados em Captain Tsubasa, onde todos os personagens eram "perfeitos". Em Hungry Heart os personagens têm suas limitações, como o goleiro Sakai que não consegue defender bolas que vão perto da trave.

O objetivo do time é conseguir chegar ao campeonato nacional das escolas, mas para isso eles precisam derrotar, no campeonato regional, o queridinho time do Kokuryou. E para derrotar o time é necessário que o Outeiro Laranja vença seus próprios problemas. O próprio Kyosuke é um ótimo atacante, mas não tem muitas noções de defesa. A solução do técnico Murakami (ex-jogador da seleção japonesa de futebol), é fazer o Kyosuke jogar primeiramente na defesa para aprender os macetes e depois mandá-lo para a linha de frente. Embora a contragosto, o protagonista acaba cedendo e aprende todos os truques necessários para se tornar um grande goleador.

O que a série tem de mais interessante são os personagens. Cada um tem um propósito para estar lá, seu passado e uma personalidade marcante. Kyosuke, Rodrigo e Sakai formam,

segundo os jogadores do dormitório do Outeiro Laranja, o "Trio Arrogante". Os três no começo se detestam, mas com o tempo nasce um forte laço de amizade e acabam criando até mesmo uma jogada especial chamada de TNS (Trio Narcisista Special).

Os coadjuvantes também têm sua vez. O zagueiro Kamata (apelidado carinhosamente por Kyosuke como "Sargento Queixudo") tem seus problemas com a família, o auxiliar técnico Mori não joga futebol por um acidente que sofreu, entre outros. Na ala feminina temos a futebolista Miki que tenta fingir que não gosta do Kyosuke e a atrapalhadinha Karin, que se torna auxiliar técnico do time.

As partidas são um show à parte. Geralmente são imprevisíveis e com estratégias que fazem os personagens pensarem em como vão reagir. Alguns jogos são verdadeiras batalhas com dois exércitos tentando a vitória, e nem sempre o exército protagonista vence as partidas, o que já faz um grande diferencial se comparar com Captain Tsubasa.

Pode-se até dar o título de "vilões" para jogadores de times rivais que se destacam, como

o atacante Kamiyama do afamado Kokuryou e o Kagame Yuki do time do Tenryu, o melhor time do Japão. A batalha final entre o Kagame e o Kyosuke nos últimos capítulos é um dos momentos mais empolgantes da história dos animês de esporte.

Mas existe vida também fora do campo. Os personagens possuem vida fora do gramado, e têm seus problemas que podem ou não interferir diretamente no jogo. Um dos momentos mais divertidos da série é quando os jogadores vão para o litoral para treinar no verão, mas são obrigados a trabalhar numa casa de praia para bancar o aluguel da quadra.

E em um outro capítulo temos a participação especial de um jogador que existe na vida real: Gon Nakayama. O episódio é bem divertido, pois os personagens são tietes.

Mas, como sempre, há os pontos negativos da série. Há um fato um pouco depois do meio da série que faz o ritmo cair muito, e mesmo a entrada de três personagens novos não melhora a situação. A série só volta a engrenar no final, com a partida histórica entre o Outeiro Laranja e o Tenryu. A animação é bem inconstante também nesse finalzinho e só serve para piorar ainda mais o ritmo da série.

Muitos também podem achar que o autor teve uma pequena inspiração de outro famoso mangá de esportes, Slam Dunk, por algumas semelhanças. Muitos personagens de Hungry Heart se parecem com outros de Slam Dunk, o próprio Kyosuke tem uma certa semelhança física com o Hanamichi Sakuragi.

Mesmo com todos esses infortúnios, a série ainda tem algo que faltou em Captain Tsubasa: uma relação romântica do protagonista. Com o tempo os laços entre Kyosuke e Miki se estreitam e até no episódio final acontecem surpresas envolvendo os dois pombinhos.

Com partidas frenéticas, personagens carismáticos e um espírito de nunca desistir em campo, Hungry Heart Wild Striker é uma das melhores séries de futebol que já aportaram no Brasil, ganhando até mesmo dos ninjas de Super Campeões.



O amor da minha vida é um

VAMPIRO

e agora?

Por Nicolle Prado de Assis

Você sabia que até os anos 1980 as histórias sobre vampiros e os mangás não faziam tanto sucesso como fazem hoje? Mas cá entre nós, muita gente que está lendo esta matéria nem era nascida nesta época, né?

A popularidade deste gênero se deu graças a alguns filmes, livros, entre outras mídias de entretenimento que fizeram com que as histórias de vampiros ficassem mais conhecidas. E agora em 2009 virassem "modinha".

Como todos nós podemos observar o mercado brasileiro hoje já possui vários títulos de mangás sobre vampiros. Histórias que abrangem diversos gêneros como: romance, fantasia, aventura, terror, comédia, ficção científica.

Já são várias as editoras aqui no Brasil que contam no seu leque de mangás pelo menos algum título que aborde as histórias de vampiros. Estamos falando de Hellsing, Blood+, Trinity Blood, Cowa, O Vampiro que Ri, Paraíso, Vampire Kisses, Vampire Knight entre outros. Sem esquecer aquelas histórias que não são de vampiros, mas de uma hora para outra, acabamos nos deparando com algum. Mas se engana quem pensa que as histórias sobre os sugadores de sangue aparecem apenas nos mangás, eles também são abordados em filmes e animês como: Vampire Hunter D, Black Blood Brothers, Vampire Princess Miyu etc.

É claro que não podemos deixar de mencionar o "pequeno" fenômeno que está ocorrendo nestes últimos meses devido ao filme Crepúsculo, que conta a história do romance entre uma humana e um vampiro. Eu acredito que foi a partir deste "boom", ou pelo menos sendo influenciado diretamente por causa dele, que muitos mangás, séries de televisão, filmes, animês e qualquer outra mídia de entretenimento que tenha vampiros nas suas histórias acabaram vindo à tona para nós, leitores.

De todos estes títulos que citei, não posso deixar de mencionar alguns, ou pelo motivo de fazerem um bom sucesso, ou pelo fato de se destacarem no meio underground japonês.





Entrando no underground japonês

Primeiramente vou apresentar para vocês os dois mangás de vampiros mais impressionantes que eu já li: O Vampiro que Ri e Paraíso. Os títulos foram criados por um dos maiores autores do underground japonês e para ler estes mangás é preciso ter um estômago forte.

O autor Suehiro Maruo começou sua carreira criando mangás que misturavam temas como: erótico grotesco, terror e situações bizarras. Ambos são mangás que realmente requerem um estômago forte devido a algumas cenas picantes e inusitadas, além de outras coisas que não podemos comentar aqui. O autor segue um estilo forte e mistura-o com seu traço realista, o que acaba resultando em histórias ainda mais obscuras e inquietantes.



Um pouco sobre o sucesso chamado Hellsing

Outro título que é sempre bem lembrado e recomendado quando pedimos algumas dicas de mangás ou animês sobre vampiros é o Hellsing.

Hellsing é um mangá que atualmente possui 15 dos 20 volumes publicados por uma editora brasileira. Foi criado por Kouta Hirano, mangaká que nasceu em Tóquio, no dia 14 de julho de 1973, e começou a sua carreira no mundo dos mangás como assistente. No passado, produziu outras obras como: Angel Dust, Coyote, Hi-Tension, one-shot The Legends PF Vampire Hunter e Gun Mania, que também fizeram sucesso, mas nada comprado à sua obra-prima Hellsing.

Para quem não conhece a história, ela se passa na Inglaterra na década de 1990 e conta a história de uma agência chamada Hellsing, ou Ordem Real dos Cavaleiros Protestantes, que possui o dever de proteger a Igreja Protestante e o Império Britânico das criaturas malignas. O personagem mais conhecido desta série com certeza é o Alucard, que, além de ser o principal agente a lutar contra algumas criações artificiais de uma organização misteriosa, consegue se destacar também entre os leitores devido ao seu humor sanguinário, sarcástico e sádico. Além, é claro, de outros personagens importantes como: Integra Hellsing (herdeira da família), Serás Victoria (policial transformada em vampiro por Alucard) entre outros que irão compor a trama.



Realmente é um mangá bem falado por todos, porque não só contém um clima mais pesado e "hardcore", mas também por ter algumas cenas violentas que dão outra cara às histórias tradicionais de vampiros que achamos por aí. Outro ponto forte da série é que algumas cenas de morte são mostradas com detalhes, sem contar aspectos como a cruel mentalidade dos protagonistas e o linguajar de alguns personagens, principalmente de Alucard. Em resumo, é um mangá bem recomendado para quem curte uma história com vampiros nada romântica.



Entrando no mundo de Matsuri Hino e seus mangás

Por falar em histórias românticas de vampiros, é importante mencionar Vampire Knight. Mangá do gênero romance com pitadas de drama, sobrenatural, vida escolar e bishounen (personagens masculinos com traços femininos), já está em seu 7º volume.

As histórias de Vampire Knight foram criadas pela mangaká Matsuri Hino e são lançadas mensalmente pela revista LaLa. Para quem não a conhece, ela é a criadora de Toraware no Minoue (Destino Cativo, foi publicado revista LaLa entre 1999 e 2002), MeruPuri, WANTED (publicado na revista LaLa DX entre 2003 e 2004) e Kono Yume ga Sametara que foi o seu primeiro trabalho publicado em 1995, pela LaLa DX. Estas são séries muito especiais, onde

poderemos ver o trabalho maravilhoso de Matsuri Hino.

Conhecendo um pouco mais sobre Vampire Knight

No mangá Vampire Knight, seremos apresentados primeiramente a Yuuki Kurosui. Esta personagem é bastante misteriosa e seu passado aos poucos começa a ser revelado. Yuuki lembra poucas coisas sobre seu passado: uma delas é que, quando pequena, numa noite muito fria e branca (por causa da quantidade de neve que caía), foi salva das garras de um vampiro por Kaname Kuran. Depois de salva foi levada por ele até o diretor (que também é um personagem cheio de mistérios) do Colégio Cross e a partir daquela noite começou a ser a filha dele.

Quando Yuuki Kurosui cresce, ela acaba virando a monitora disciplinar do Colégio Cross, ficando responsável por guardar e pro-

teger o segredo dos alunos da Night Classes dos Day Classes. Segredo que também é mantido pelo monitor da noite Kaname, um vampiro que arranca suspiros de boa parte das garotas do Day Class e até mesmo de algumas vampiras do Night Class do Colégio Cross. Tal convívio entre humanos e vampiros, mesmo que sendo segredo, faz parte de um dos sonhos deste misterioso Colégio e de seu diretor.

Até aí tudo bem, mais muitos devem se perguntar, como é que nenhuma confusão acontece neste colégio? É claro que nossa monitora Yuuki sofre bastante para conter as meninas enlouquecidas, que fazem de tudo para chegar perto dos vampiros sempre que chega a hora de eles passarem pelos portões da escola. Mas Yuuki não está sozinha nesta confusão e é aí que entra outro personagem chamado Zero Kiryu. Menino que também foi criado como filho pelo diretor, possui vários mistérios sobre o seu passado que já começam a ser revelados aos poucos. Zero, além de ser amigo de Yuuki na infância, possui um ódio pelas criaturas da noite por terem assassinado os seus pais. Além dos monitores do colégio, outra coisa que acaba segurando a situação e evitando o caos são as pastilhas de sangue que foram inventadas por Kaname e um grupo de pesquisadores.

Claro que isso é apenas o começo de uma grande história, que está no seu volume nº 7. Mas depois de a história ter ficado tanto tempo parada, você ainda consegue se lembrar do que cada personagem já passou nestes primeiros volumes que todos nós já lemos? Não? Então vamos relembrar algumas coisas.

Relembrando os personagens e o que cada um passou até agora

Yuuki Cross: É a filha adotiva do diretor e também é monitora do Colégio Cross. Yuuki sempre foi uma menina muito gentil, carinhosa e sempre preocupada com o bem-estar das pessoas ao seu redor. Sua única memória do passado que ela consegue se lembrar até agora é que foi salva por Kaname das garras de um vampiro Level E. Na última edição Yuuki está começando a desvendar alguns fatos sobre o seu passado, mas as coisas não são tão fáceis como ela imaginou. Mesmo entrando na Biblioteca de Registros Reservados da própria Sede da Associação dos Caçadores, ao folhear um livro que tinha os registros dos acontecimentos de 10 anos atrás, bem na hora que encontra a página certa, ela acaba pegando fogo.

Fora estes "pequenos" problemas para descobrir o seu passado, Yuuki precisa enfrentar e ajudar a resolver os problemas de Zero. Ela que o ajudou desde pequeno, até um tempo atrás não sabia que ele era um ex-humano e só foi descobrir quando Zero não conseguiu conter os seus instintos e acabou atacando-a. Foi deste incidente que surgiu uma grande promessa





entre os dois. Yuuki promete a ela mesma que fará de tudo para que ele não se transforme em um vampiro Level E. Para isso ela precisará dar o seu sangue a ele se quiser retardar a transformação dele, já que as partilhas de sangue artificiais são rejeitadas pelo corpo de Zero. E para quem leu as edições de nº5 e 6, a situação entre os dois está começando a pegar fogo, com o “quase beijo” entre ela e Zero.

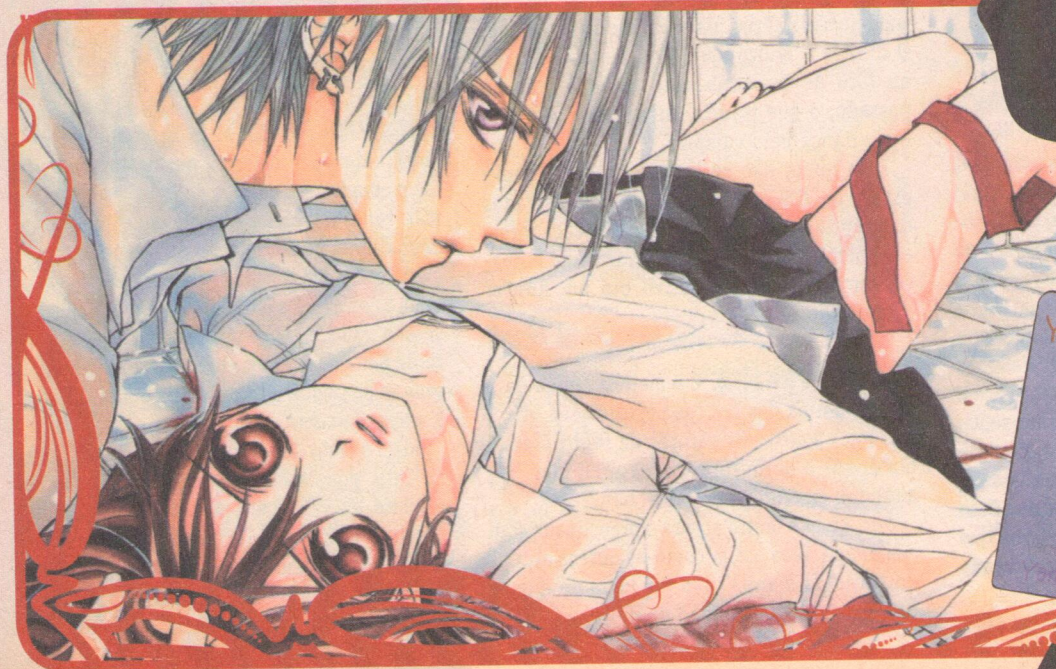
Mesmo com Yuuki amando o seu eterno salvador Kaname, podemos ver que a situação mexeu e ainda vai mexer muito com a cabeça dela.

Zero Kiryu: Criado pelo diretor, cresceu com Yuuki. Ele também é monitor do Colégio Cross e junto dela tenta conter as fãs dos alunos da noite, o que gera várias situações engraçadas no mangá, além de pequenos problemas. Zero não tem muitos amigos, na

verdade a única pessoa que ele deixa ser sua amiga é Yuuki. Isso só acontece pelo fato de ele ser muito machucado pelo passado, fazendo com que não consiga e não queira se envolver com as pessoas. Sua personalidade ficou deste jeito devido aos seus pais, que eram Vampires Hunters (caçadores de vampiros), terem sido assassinados pela puro-sangue Shizuka Hiou. Mas a tragédia não parou por aí: o garoto se tornou um ex-humano e seu irmão foi levado embora.

Mesmo Yuuki sabendo que ele se transformou da pior maneira possível, ela concorda em dar o seu sangue para que ele não se transforme tão rápido em um vampiro Level E. É aí que temos outro problema, pois Zero se sente muito culpado por beber o sangue dela e isso faz com que ele se sinta ainda pior, pois ele está começando a descobrir os seus sentimentos por Yuuki: uma prova disso foi o “quase beijo” na edição nº5. Mesmo sabendo que pode estar gostando dela,

“Yuuki sofre bastante para conter as meninas enlouquecidas, que fazem de tudo para chegarem perto dos vampiros sempre que chega a hora deles passarem pelos portões da escola”





ele tenta se afastar o máximo possível de qualquer coisa que possa surgir entre os dois, devido ao medo de não conseguir se controlar e acabar machucando-a. Zero também sente muito ciúme por causa da relação da Yuuki com o Kaname. Claro que boa parte deste ciúme só acontece porque o vampiro vive implicando com ele.

Kaname Kuran: Um vampiro puro-sangue, muito sério, calculista, frio e autoritário com os outros vampiros, mas com a Yuuki a coisa é diferente, ele é sempre gentil e muito doce. Foi ele quem salvou a Yuuki de um vampiro Level E, quando ela tinha apenas 5 anos.

Kaname entrou no Colégio Cross para ajudar o seu amigo diretor a realizar o sonho de que vampiros e humanos pudessem conviver normalmente, o que o tornou o líder da Night Class. A entrada dele no colégio fez com que os outros vampiros fossem influenciados a entrar também.

Como todos já sabem, ele possui um sentimento muito forte por Yuuki, por isso sente ciúmes de Zero, por ele está sempre perto dela. Sem contar o fato que Yuuki ainda deixa Zero beber do seu sangue, por isso não é à toa que Kaname está sempre implicando e fazendo insinuações para ele.



“As histórias de Vampire Knight foram criadas pela mangaká Matsuuri Hino e são lançadas mensalmente pela revista Lala.”

Kaen Cross/Kurosuo, Diretor do Colégio Cross: Ele é o pai adotivo de Yuuki e Zero e também é o diretor do Colégio Cross, onde tenta pôr em prática o seu sonho de criar a paz e o convívio entre humanos e vampiros.

Kaen adora provocar Zero e é muito brincalhão, mas nem por isso deixa de assumir uma postura séria quando o momento exige. O diretor é muito amigo de Kaname devido ao fato de ter conhecido os seus pais no passado, o que resulta num grande respeito e confiança pelo vampiro.

Para quem não se lembra, quando Yuuki estava na Biblioteca de Registros Reservados da própria Sede da Associação dos Caçadores, encontrou um livro de 16 anos atrás e descobriu que seu pai adotivo era um hunter no passado.

Sayori Wakaba: É a melhor amiga da Yuuki, é uma das poucas personagens que não quer agarrar os garotos da Night Class. Ela divide o dormitório com Yuuki, que apelidou sua amiga de Yori-chan.

Yori-chan é muito atenta e preocupada com sua amiga, mas assim como os outros alunos do turno da manhã, não faz idéia do que se passa na escola no turno da noite.

Takuma Ichijou: Ele é o vampiro mais próximo de Kaname e sabe-se que eles já viviam juntos muito antes de ambos pararem no Colégio Cross. Takuma Ichijou é o vice-líder da Night Class e aparentemente não tem nada contra a Yuuki, pelo contrário, até simpatiza com ela. Isso se dá ao fato de ele ser um vampiro muito calmo, simpático e sereno, mas por trás disso tudo é um excelente espadachim e um vampiro muito decidido e poderoso.

Hanabusa Aidou: Mais conhecido como “Idol” (ídolo em inglês), é outro vampiro que faz o coração das garotas do Day Class bater mais forte. Hanabusa Aidou é muito alegre, engraçado e possui o poder de controlar o gelo, mas o seu humor pode mudar rapidamente conforme a situação, deixando-o mais cruel e mimado. Ele é visto como o braço direito de Kaname e, embora seja muito fiel a ele, sempre consegue ultrapassar os limites. Caso Kaname descubra, será punido.

Além do fato de Aidou não ir muito com a cara de Zero, porque ele nunca trata Kaname com respeito, ele sabe que Zero não é mais vampiro. Aidou também sentiu e ainda sente (nem que seja um pouquinho) ciúmes de Yuuki, por causa do carinho e atenção que Kaname dá a ela, tanto que no começo, quando os dois se conhecem, Aidou tem muita dificuldade para conseguir



aceitar a situação e tratá-la com respeito.

Akatsuki Kain: Ele é o primo do “doidinho” do Aidou e sua habilidade é conseguir controlar o fogo. Akatsuki Kain também é fiel a Kaname (“Braço direito”), assim como seu primo. Mas às vezes fica parecido com Aidou, o que o deixa em sérios problemas. Como ele sempre tende a ficar responsável pelos outros vampiros, acaba na maioria das vezes “pagando o pato” pelas encrencas que o Aidou apronta.

Diferente de Aidou, ele é um vampiro mais observador e perceptivo, por isso se torna mais sensível ao entender o sentimento dos outros, principalmente do seu primo e da Ruka, vampira por quem ele é apaixonado, mas pra infelicidade dele não é nada correspondido.

Ruka Souen: Ela é uma linda vampira que também arrasa os corações dos garotos do Day Class, mas é apaixonada por Kaname, não sendo correspondida. Outro que não é correspondido é Kain, que parece gostar dela.

Se você acha que pode vir a acontecer algo

mais entre ela e Kaname só pelo fato de ele ter sugado o sangue dela no volume nº 3, ele só fez isso para matar a sua sede e não machucar a Yuuki. Mesmo tendo muitos ciúmes da relação entre Kaname e Yuuki, ela consegue aceitar a garota, mesmo que seja contra a vontade.

Quem pensa que Ruka é apenas mais uma vampira bonita está enganado, ela é muito habilidosa com o seu poder de hipnotizar os outros vampiros. Em uma batalha, pode muito bem fazer com que os vampiros inimigos ataquem a si mesmos ou seus aliados.

Senri Shiki: Um vampiro que além de bonito, trabalha como modelo junto com Rima, com quem está sempre junto. Mesmo ele sendo o vampiro mais jovem do Night Class, é sempre escalado para ir caçar os vampiros Level E. Para quem não se lembra, no volume nº2, ele e o Takuma Ichijou estavam caçando e acabaram livrando a pele de Yuuki e Zero, que estavam encurralados num beco por um vampiro Level E. Isso foi bem no dia que eles saíram para fazer uma

“Kaname entrou no Colégio Cross para ajudar o seu amigo diretor a realizar o sonho de que vampiros e humanos pudesse conviver normalmente”

“comprinhas” para o diretor. Nesta situação, quem matou o vampiro com uma espada foi Takuma Ichijou e Shiki apenas ficou olhando tudo de camarote, mas quem pensa que ele é um vampiro fraco está enganado, sua habilidade é de controlar o seu próprio sangue, fazendo dele um chicote bastante útil e poderoso.

Rima Touya: Ela é a vampira mais jovem do Night Class, seu poder parece estar relacionado com a eletricidade. Possui uma relação muito próxima de Shiki, além de trabalharem como modelo juntos, Toya Rima também mantém uma amizade com Seiren, devido à personalidade das duas serem semelhantes.

Seiren: Guarda-costas não oficial de Kaname, está sempre ao seu lado o defendendo de tudo. Vocês se lembram no volume nº2 quando Zero perde a cabeça com as implicações de Kaname? Foi ela quem chegou a gravar os dedos da mão no pescoço dele para adverti-lo. Mesmo não se destacando muito na história através das falas, ela sempre aparece fazendo alguma tarefa para Kaname.

Maria Kurenai: vampira possuída por Shizuka, rendendo uma boa trama, que resultou na revelação de vários mistérios sobre o passado de Zero.

Maria Kurenai é uma vampira bastante frágil de saúde e antes de entrar no meio do ano letivo no Colégio Cross, acaba fazendo um acordo com a puro-sangue Shizuka, em troca de ajuda para o seu corpo frágil.

Logo quando ela entra no colégio, já consegue deixar muita gente intrigada com a sua presença, principalmente Zero. Mesmo ele sabendo a verdade, acaba não conseguindo matar a vampira por ser impedido pela Yuuki, mas o que realmente impediu tal morte foi que Shizuka é a “senhora” de Zero, ou seja, ele nunca iria conseguir matá-la, pois é seu “servo”. No volume nº4, essa



história foi bem reveladora e acabou mexendo muito com as feridas que Zero carregava e ainda carrega durante todo este tempo.

Shizuka Hiou: famosa vampira puro-sangue que aparece aparece entre os volumes de nº 3,4 e 5. Shizuka Hiou ou a "Cerejeira Escarlate Enclausurada", foi a responsável por matar a família de Zero, transformá-lo em um meio humano e ainda levar embora o seu irmão Ichiru. Isso só aconteceu porque a família de Zero estava destinada a matar o seu amante, um ex-humano que ela mesma trans-

formou. Movida por ódio e a sede de vingança, resolveu descontar tudo isso na família Kiryu.

O irmão de Zero é levado embora por ela, e acaba virando seu "guarda-costas" mais tarde. Mas com o tempo e a convivência entre os dois, Ichiru acaba se apaixonando e pede para ser transformado em um vampiro, mas Shikuza não aceita tal proposta e afirma que se tivesse cometido este erro, ele seria apenas uma "marionete" dela e não alguém para lhe fazer companhia e conversar.

Pelo fato de Shizuka ser a criadora de Zero ela é a única que pode salvá-lo e, caso ele beba o seu sangue, conseguirá se tornar um vampiro "completo". Mas como ela já prevê que ele se

recusará a isso, acaba usando a sua amada Yuuki como forma de chantageá-lo, tentando fazer com que ela ou mate o seu amor (Kaname) em troca da salvação do amigo ou se entregue para salvar Zero de se transformar em um vampiro Level E. Depois de tanta confusão, por ironia do destino ou não, ela é morta por Kaname, mas quem acabou pagando por isso foi Zero, que foi jurado de vingança por seu irmão. Essa situação aconteceu no volume nº 5.

Ichiru Kiryu: É o irmão gêmeo de Zero, ele também foi treinado por Toga Yagari para se tornar, junto com o seu irmão, um Vampire Hunter, mas o seu corpo e suas habilidades são completamente diferentes das de Zero. Ele possui um corpo mais frágil e fraco, o que acabou impedindo-o de se tornar um Vampire Hunter. Por isso acusa seu irmão, seus pais e a todos que possam estar envolvidos nesta história de sempre preferirem seu irmão a ele.

Ichiru Kiryu foi o "servo" de Shikuza, além de ter sido o segundo sobrevivente da família Kiryu. Ele que acabou se apaixonando por ela e sempre pedia para ser transformado em um vampiro, mas ela negava seu pedido. Shikuza deixou que ele bebesse o seu sangue, não para torná-lo um vampiro mas para que ele pudesse ficar mais forte fisicamente.

Toga Yagari: Além de ter sido o mestre de Zero e Ichiru e ser um Vampire Hunter muito famoso, ele possui a missão, que foi estipulada diretamente do conselho: se disfarçar de professor de ética para vigiar e verificar se Zero é ou não tão perigoso. Caso ele fosse encontrado descontrolado, sua ordem era de matá-lo. Mesmo com esta missão imposta pelo conselho, ele sempre se importou e se preocupou com o seu aluno, por isso a decisão de matá-lo caso ele estivesse desistido de lutar contra o seu destino. Toga também é amigo de longa data do diretor do colégio.

É tem mais!

Não podemos esquecer os outros personagens do mangá como: Kaito Takamiya, Asato Ichijou, Sara Shirabuki, Haruka Kuran, Juuri Kuran e Rido Kuran, que aos poucos vão sendo apresentados ao leitor no desenrolar da trama.

Agora que estamos todos atualizados sobre cada personagem, seus dramas e sonhos, podemos começar a ler a 7ª edição que já deve estar nas bancas.

Vampire Knight é um mangá indicado para quem gosta de romance com um toque de drama, personagens misteriosos, histórias com reviravoltas entre outras qualidade que só irão apimentar este título.

Você que ainda não leu está perdendo tempo de acompanhar os belos traços da autora Matsuri Hino e, é claro, suas envolventes histórias.

A emoção de dirigir todos os carros do mundo



Só a CAR AND DRIVER conta com acesso irrestrito a uma rede mundial de informações que cobre Estados Unidos, Europa, Ásia e América Latina, além, é claro, de todas as novidades aqui do Brasil.

Você vai se sentir realmente ao volante de todos os carros do mundo.

NAS BANCAS
pelo www.escala.com.br
ou (11) 3855-1000



CAR AND DRIVER. A revista de automóveis mais vendida do mundo.

KAGRRA, NO BRASIL



A Banda

O Kagrra, é uma banda única na cena musical japonesa. Suas canções misturam o rock com elementos da música tradicional japonesa (inclusive, utilizando em algumas músicas um instrumento de cordas típico do Japão, o Koto), criando assim o estilo que ficou conhecido como Neo Japanesque. A tradição também se encontra presente nas letras de suas músicas, baseadas em histórias de eras passadas do Japão, e nas roupas da banda, em que predominam os quimonos. O nome da banda é uma derivação da palavra “Kagura”, um tipo tradicional de dança japonesa, que em sua tradução literal significa “Música dos Deuses”.

A História

O baterista Izumi e o baixista Nao eram amigos desde a época de escola, quando tocavam juntos em uma banda em Hokkaido. Após terminar o colegial, Izumi decidiu se mudar para Tóquio, para aperfeiçoar suas técnicas musicais em um conservatório. Durante sua temporada em Tóquio, Izumi conheceu o talentoso vocalista Isshi, e juntos decidiram formar uma banda. Para assumir a posição de baixista em sua nova

O primeiro domingo de Anime Friends contou com uma atração especial: a banda Kagrra,, uma das bandas de maior destaque atualmente na cena J-Rocker, que faria seu primeiro show no Brasil em fevereiro, mas que teve sua estreia adiada devido a problemas burocráticos. Antes de falarmos sobre o show, conheçam um pouco da história do Kagrra.





ISSHI - VOCALISTA

Nome: Hitoshi Shinohara
Data de Nascimento: 7 de dezembro de 1978
Cidade Natal: Nagano-ken
Tipo Sanguíneo: A
Altura: 1,73 cm
Peso: 54 kg
Cor dos olhos: Preto
Tamanho dos Pés: 26 cm
Hobbie: Ler
Cor favorita: Preto
Marca Favorita: BEAUTY:BEAST/cluch
Comida Favorita: Melancia
Comida que não gosta: Nashi
Música Favorita: Sada Masashi - JAPAN

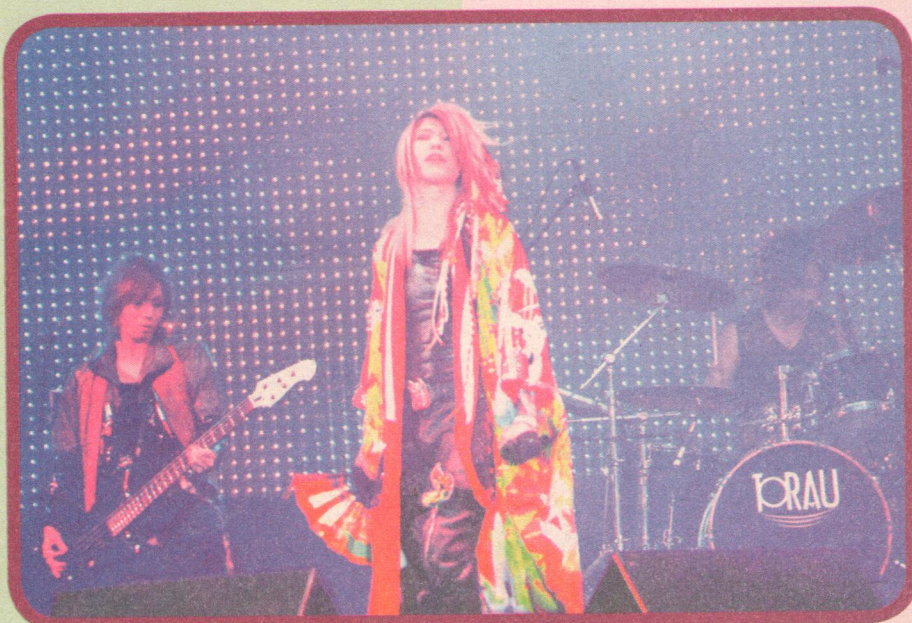
Lugar favorito: Nagano
Pessoa influente: Murasaki Shikibu (uma escritora japonesa)
Tipo de mulher favorita: Pessoas boas

Tipo de mulher que não gosta: Pessoas que fumam
Coisas desnecessárias: Polícia

A morte é...?: O começo da eternidade

Sonho para o futuro: Conquistar o mundo

Curiosidades: Isshi se diz descendente de ogres e é fascinado pela mitologia xintoísta e budista, adora estudar kanjis antigos e seu maior sonho é que a música do Kagrra seja apreciada em todo planeta. Muitos dizem que sua voz hipnotiza.



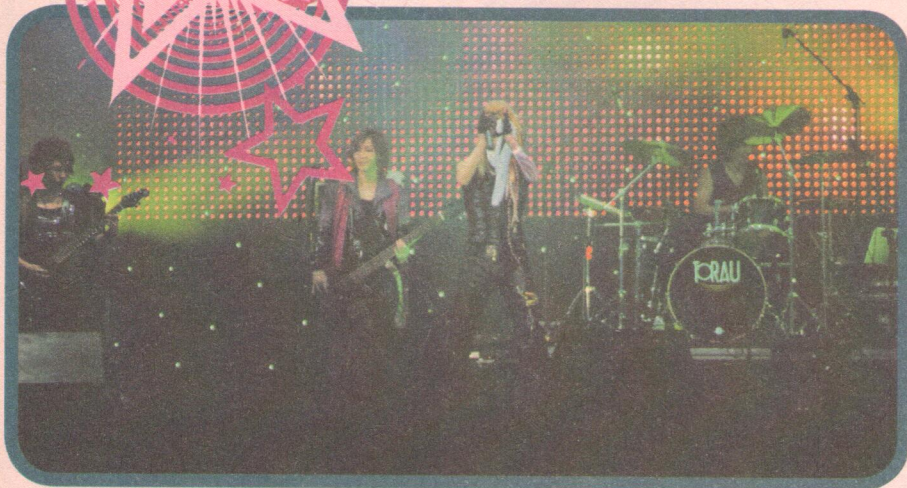
banda, Izumi convocou seu velho amigo Nao, que ainda vivia em Hokkaido e se encontrava sem banda no momento. O baixista, a princípio, estava meio receoso em se mudar para Tóquio, mas rapidamente mudou de ideia após ouvir por telefone a demo Kotodama. Assim, Nao se mudou para Tóquio, onde dividiu um pequeno apartamento com seu amigo Izumi. Mas as coisas não foram fáceis para os membros do grupo. A dupla passou por uma séria dificuldade financeira que os obrigou a dar um tempo nos planos da banda por um ano e meio.

Em 1998, o projeto finalmente é reativado, mas a banda ainda tinha um pequeno problema: não havia guitarristas no grupo. O trio, então, decidiu colocar um anúncio em uma loja especializada em música. O anúncio foi respondido por uma dupla de guitarristas: Akiya e Shin, que já haviam tocado juntos anteriormente em outra banda. Nao ficou responsável por encontrar os dois candidatos à vaga, mas a primeira impressão que o baixista teve da dupla não foi

das melhores. Devido à pele bronzeada e o jeito de surfista dos músicos, Nao chegou a pensar que ambos fossem bandidos. Após conversar um pouco com Akiya e Shin, Nao percebeu que tudo não passou de um mal-entendido, levou os guitarristas para conhecer o resto do grupo, e assim formaram a banda CROW, no mês de outubro de 1998.

Após a banda estar finalmente completa, os próximos passos seriam os primeiros shows e, posteriormente, acertar com uma gravadora. Foi dessa forma que a banda assinou seu primeiro contrato com a Key Party, uma pequena gravadora independente focada em bandas Visual Kei, criada em 1997 por Henry Lee Euro, mais conhecido por ser vocalista da banda Speed-ID. Além do CROW e do Speed-ID, faziam parte da gravadora bandas como Missalina Rei, Aliene Ma'riage e Eliphaz Levi. Mas foi com o Lar~Mia que o CROW criou uma relação especial, os dois grupos tornaram-se praticamente bandas gêmeas, recebendo inclusive os apelidos de Shiroy





Tori (Pássaro Branco), para o Lar-Mia e Kuroi Tori (Pássaro Negro), para o CROW. As duas bandas fizeram, inclusive, uma turnê conjunta, que mais tarde se tornaria o DVD *The End of Century*, e escreveram em parceria a música *Hyakkiyakou*.

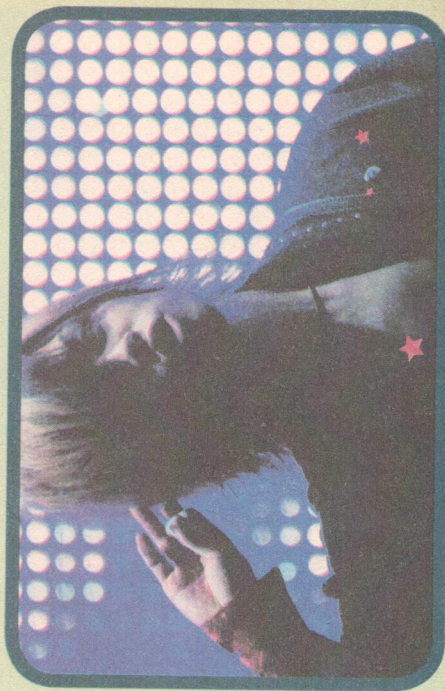
Sob o nome CROW, a banda fez um único lançamento: a demo tape *Hyakuyae*, em 13 de junho de 1999, com apenas quatro faixas: *Hyakki Yakou*, *Setsunaru Kotoba* (essas duas seriam relançadas posteriormente no mini-álbum *Irodori*), *Awaki Honou Ni Tsutsumarete...* e *Saishuu Tensei* (duas faixas lançadas apenas na demo e que até hoje não foram relançadas).

Um ano depois, chegava a hora de a banda

dar mais um passo à frente em relação a sua carreira, o CROW encerraria seu pequeno ciclo na Key Party para assinar com outra gravadora, a PS Company. Além da transição para outra gravadora, o CROW teria mais uma mudança significativa: o nome da banda, que passaria a se chamar Kagra.

O primeiro show da banda com o novo nome aconteceria no dia 3 de junho de 2000, no Takadanobaba AREA. Alguns dias depois, era chegada a hora do lançamento da primeira demo da banda após ter assumido o novo nome: *Kotodama*, que continha apenas a faixa título em versões regular e karaokê.

Em dezembro do mesmo ano, o Kagra, lançava



seu primeiro miniálbum, *Nue*, que acabou tendo grande sucesso e se esgotando rapidamente, o que rendeu uma nova prensagem em 3 de março de 2001. Mais do que um simples relançamento de álbum, a data também simbolizou o primeiro show individual do grupo no Shibuya, além do lançamento de seu segundo miniálbum, *Sakura*, e da inauguração do fã-clube oficial da banda: AUGA.

O ano de 2001 foi bastante intenso para a banda, com praticamente simultâneos. Após o lançamento do miniálbum *Sakura*, em março, o Kagra, ainda lançou os singles *Genwaku no joukei* (em abril), *Memai* (em maio), *Kami Uta* (em junho) e *Tsurezurenaru mama ni* (em julho), cada um relacionado a uma estação do ano. Em setembro, chegava a hora de o Kagra, fazer seus primeiros shows fora do Japão, realizando uma miniturnê por Hong Kong, ao lado das bandas Kagerou e Due'le Quartz (banda que revelou o até então guitarrista Miyavi). Em outubro, mais um lançamento, o miniálbum *Irodori*, com sete faixas, incluindo duas regravações de músicas do tempo do CROW. Completando um ano muito importante para o Kagra, o desenhista Fukaya Yoichiro começou a trabalhar com a banda, criando as capas dos CDs do grupo. A partir daí, a beleza das capas dos álbuns da banda se tornou uma característica marcante do grupo.

Em março de 2002, justamente com uma segunda prensagem do miniálbum *Sakura*, o Kagra, faria seu primeiro lançamento em vídeo, com um VHS chamado *Fuunroku*, que trazia imagens da turnê realizada pela banda em novembro de 2001. O ano também marcou o lançamento do primeiro maxi-single do grupo, *Yume Izuru Chi*, lançado no dia 4 de Abril e que mais tarde também ganharia uma versão em VHS com o PV (videoclipe) da música. No mês de maio, mais três lançamentos: o miniálbum *Kirameki* e os singles *Iroha ni hoheto* e *Kakashi*. Após isso, a banda voltaria a fazer múltiplos lançamentos



Projetos Paralelos

Além do Kagrra, Nao, Akiya e Izumi têm também seus projetos paralelos para passar o tempo. O primeiro deles foi a banda Dragon Head, com Nao assumindo os vocais, além de continuar tocando baixo. A banda fez o seu primeiro show em 2002, e lançou no dia 21 de julho de 2003 sua primeira demo em versão limitada: Kono omoi todokimasuka... Dragon, que continha apenas a faixa título. Um dia após o lançamento, a banda se separaria, voltando à ativa em 2004, e realizando um show em Shibuya no dia 3 de março, no qual foi lançado um maxi-single também chamado Kono omoi todokimasuka... Dragon, e um DVD de mesmo nome, com o PV da faixa título. Pouco depois, a banda encerraria de vez suas atividades e daria início a um novo projeto: Devil Christ 13. Se o Dragon Head era um projeto apenas para passar o tempo, o Devil Christ 13 pode ser encarado ainda mais como um projeto apenas por diversão. Nessa banda, o trio assumiu novas identidades: Nao se tornou Satori, Izumi virou Mizujin Daiakishin e Akiya assumiu o codinome Village Takesono. Em seus shows, o grupo se apresentava com visuais bem diferentes dos utilizados pelo Kagrra: camisas havaianas e óculos escuros extravagantes. Os lançamentos da banda eram extremamente limitados e eram vendidos apenas em shows específicos: o single 2004.07.07 CLUB HOLIDAY Limited 4, teve apenas quatro cópias, enquanto o single 2004. 08. 22 SHIBUYA AX Limited 13 e o CD e DVD Gomen ne... mou, nakanai kara, foram limitados a treze cópias. A banda fez seu último show no dia 28 de agosto de 2008, no Astro Hall Harajuku, em evento fechado apenas para membros do AUGA, fã-clube oficial do Kagrra. Desde então, não tivemos mais notícias do grupo.

nos últimos meses do ano, os singles Sakura mai chiru ano oka de e Kotodama, lançados em outubro e o primeiro full-álbum do grupo, [gozen], lançado em Dezembro.

O ano de 2003 também foi bem produtivo para a banda, que lançou seu primeiro art-book ([gozen] shashinshou), dois maxi-singles (Haru urara e Yotogi banashi), o mini-álbum Ouka Ranman, e o primeiro DVD ao vivo do grupo, Hisai, gravado no dia 28 de agosto no

Shinjuku Liquid Room. Mas foi durante o show do Kagrra, no SHIBUYA-AX no dia 2 de dezembro de 2003, que era anunciada a grande surpresa: o grupo estaria fazendo seu último show como independente e se tornaria major em 2004. Após o anúncio, a banda ainda fez uma última apresentação no ano, no dia 7 de dezembro, em um evento fechado apenas para membros de seu fã-clube no Takadanobaba AREA.

A gravadora responsável por dar à banda o

AKIYA GUITARRISTA SOLO

Nome: Akiya Kazuhiro

Data de Nascimento: 25 de agosto de 1980

Cidade Natal: Ibaraki-ken

Tipo Sanguíneo: B

Altura: 1,75 cm

Peso: 57 kg

Cor dos olhos: Preto

Tamanho dos Pés: 27 cm

Hobbie: É uma pessoa calma

Cores favoritas: Vermelho, Branco e Preto

Marca Favorita: Hear Thear

Comida Favorita: Nashi

Comida que não gosta: Cogumelos

Música Favorita: Todas

Lugar favorito: Minha sala

Pessoa influente: SUGIZO (guitarrista do LUNA SEA)

Tipo de mulher favorita: Pessoas boas

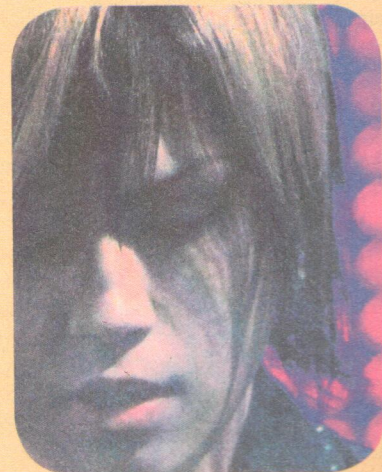
Tipo de mulher que não gosta: Pessoas que contam mentiras

Coisas desnecessárias: Ignorância

A morte é...?: O fim

Sonho para o futuro: Ser o homem entre os homens

Curiosidades: Akiya, apesar de ser o integrante mais novo da banda, possui uma grande responsabilidade, pois é o principal compositor. Gosta de tocar guitarras personalizadas e já chegou a tocar uma guitarra de 12 cordas em um show. É fã de Smashing Pumpkins e Sugizo, antigo guitarrista do Luna Sea.

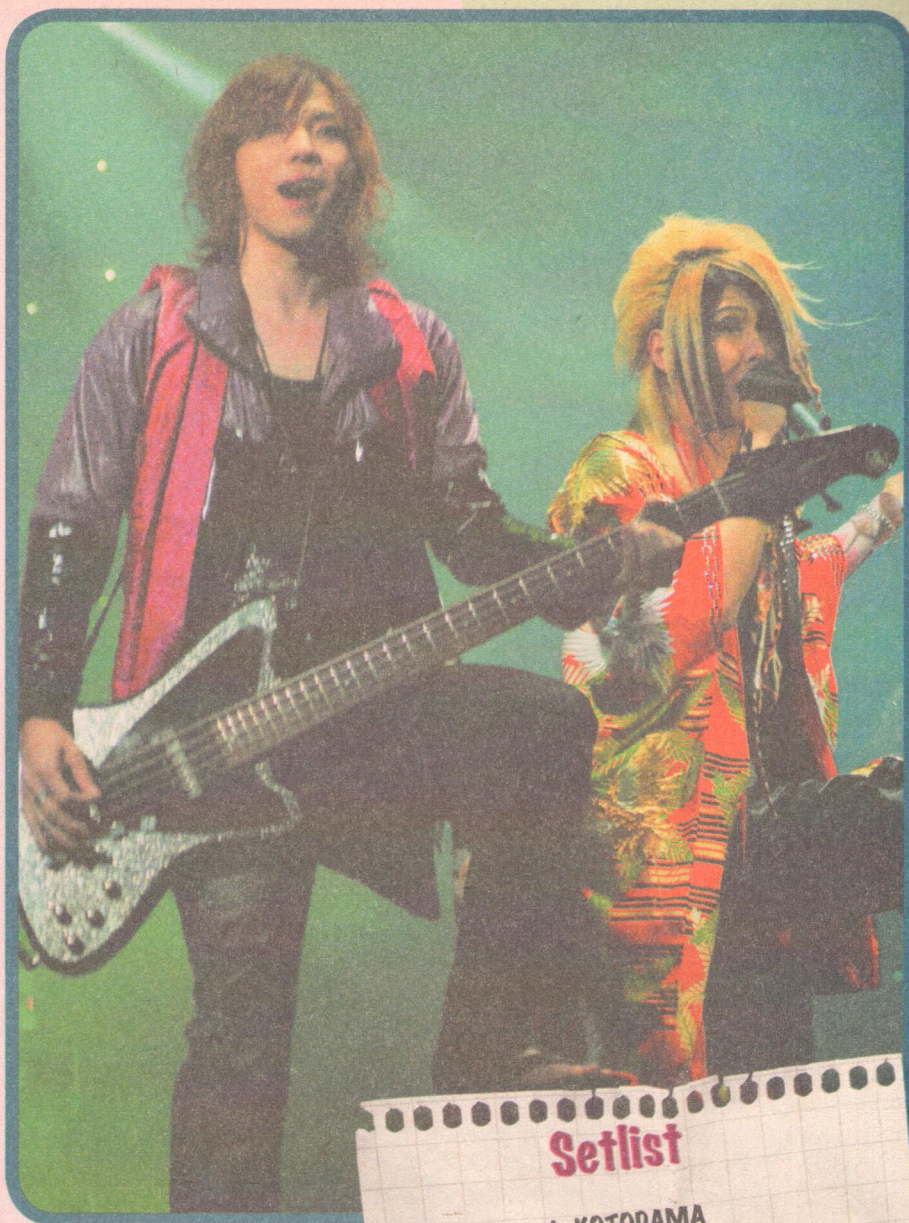




status de Major foi a Columbia; e o primeiro lançamento do grupo como Major foi o maxi-single Urei, no dia 1º de janeiro de 2004. Além da mudança de status, a banda também adotou uma pequena mudança em seu nome, passando a se chamar Kagrra, com uma vírgula que simbolizaria a transição do grupo para o novo status.

O primeiro show como banda major do Kagrra,, aconteceu no Shibuya em 3 de março de 2004, mesma data em que a banda lançaria seu novo full-album, Miyako. Ainda em 2004, a banda lançou mais três DVDs e assinou um contrato de distribuição de seu material na Europa com a Free Will Europe.

Em 2005, a banda relançou boa parte de seu acervo, mas apresentou também material inédito: os maxi-singles Genei no katachi e Sarasouju no komoriuta, o álbum San e o DVD Sara ~natsukashi no rakuen~ at 2005.4.14 SHIBUYA AX. O Kagrra, terminou o ano realizando a turnê PSC: Peace & Smile Carnival, ao lado de grandes nomes como alicé nine, Kra, Miyavi e The Gazette, todas



bandas da PS Company. O festival foi lançado posteriormente em DVD, no dia 20 de abril de 2006.

Já em 2006, o Kagrra, lançou o maxi-single Chikai no Tsuki, que teve a faixa título como tema de encerramento do anime Kinnikuman II Yo Ultimate Muscle 2 (que chegou a ser transmitido no Brasil pela Jetix como Músculo Total). Ainda nesse ano, a banda lançou um Art Book chamado Sacra, o DVD Kiseki-Ni (com PV's de oito músicas) e o maxi-single Utakata.

Diferentemente dos anos anteriores, em 2007 o Kagrra, teve apenas um único lançamento: o álbum Shizuku. Apesar disso, o ano foi marcante para a carreira da banda, que fez, em maio, o seu primeiro show fora da Ásia, no festival J-Rock Revolution realizado em Los Angeles, nos Estados Unidos. O evento foi criado por Yoshiki, baterista do X-Japan, e além do Kagrra, se apresen-

Setlist

- 1-KOTODAMA
- 2-PARAIZO
- 3-GUILTY
- 4-MATEKI
- 5-SAI
- 6-KAMIKAZE
- 7-MAKEBI
- 8-UZU
- 9-UTAKATA
- 10-JUSOU
- 11-YOUSAI
- 12-SUBARASHIKIKANA JINSEI
- 13-REN
- 14-SATSUKI
- 15-RIN
- 16-UREI
- ENCORE 1-SHIGATSU TSUTACHI
- ENCORE 2-SAKURA MAICHIRU ANO OKA DE

taram alice nine, Vidoll, DuelJewel, Miyavi, D'spairsRay, Merry, Girugamesh e MUCC.

Após invadir a América, em dezembro chegou a hora da banda se apresentar pela primeira vez na Europa, no festival J-Rock Invasion, em Colônia, na Alemanha. Além do Kagrra, o festival contou com a participação de outras quatro bandas da PS Company: alice nine, Kra, Screw e SUG.

Em janeiro de 2008, o Kagrra, lançou mais um álbum: Core, partindo em seguida para mais uma turnê pelo Japão: Kakushin-to inside of the core tour 2008~. Já em agosto, a banda voltou à Europa, mas dessa vez numa turnê solo, realizando shows na Suécia, Finlândia, Holanda, Alemanha e França. Apenas um mês depois, o grupo lançou o maxi-single Uzu, que fez grande sucesso, tendo três de suas quatro faixas incluídas em trilhas sonoras: Uzu, como trilha do filme de terror Hitori Kakurenbo; Hoozuki no dorama Shin Mimibukuro SPECIAL e Shigatsu Tsuitachi no dorama CAT STREET.

No final de 2008, foi anunciado pela Yamato Music Station (festival que anteriormente trouxe nomes como Charlotte, Miyavi e Toshi With T-Earth) duas apresentações do Kagrra, na América do Sul. Os shows seriam realizados em fevereiro de 2009 no Brasil e no Chile. Devido

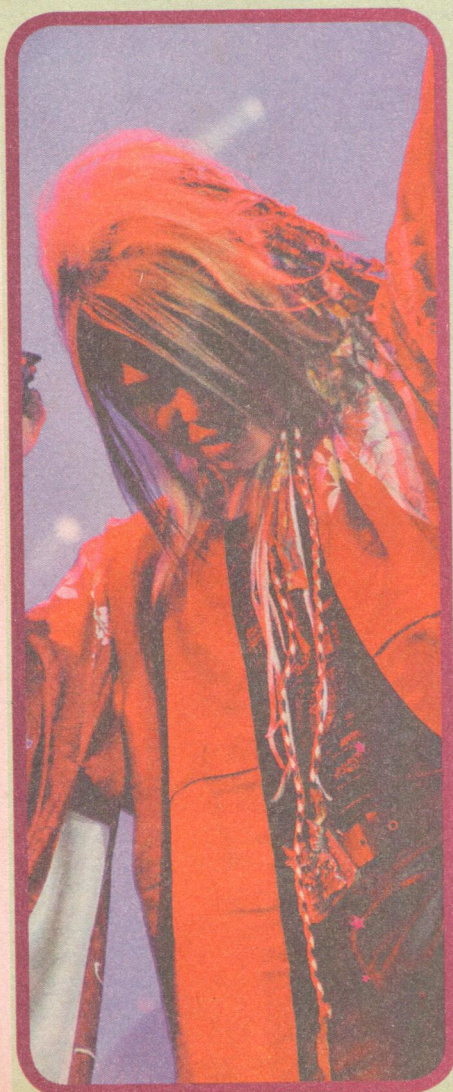
a problemas burocráticos, os shows tiveram que ser adiados, gerando tristeza em boa parte dos fãs e da banda, que já se preparava para seus primeiros shows na América do Sul.

Durante esse tempo, a banda lançou mais um álbum: Shu, no dia 1º de abril de 2009. Nesse mesmo dia foram confirmadas, no MySpace oficial da banda, as novas datas para os shows na América do Sul, ambas no Brasil: dia 10 de julho em Fortaleza e 12 de julho em São Paulo, no primeiro domingo de Anime Friends. Começava assim a contagem regressiva para os primeiros shows do Kagrra, na América do Sul...

Kagrra, no Brasil

Após os problemas burocráticos que impediram a vinda da banda em fevereiro, a turnê da banda pela América do Sul ainda teria um pequeno revés: o show marcado para Fortaleza teve de ser cancelado de última hora, devido a problemas locais e o distanciamento da equipe de produção do show, radicada em São Paulo. A banda, então, veio ao Brasil para um único show, realizado no dia 12 de julho, no primeiro domingo de Anime Friends.

O Kagrra, chegou ao Brasil no dia 11 de julho, por volta das 9h10 no Aeroporto Internacional de Guarulhos. Ao desembarcar, a banda foi



SHIN GUITARRISTA BASE

Nome: Makoto Hashimoto

Data de Nascimento: 11 de dezembro de 1979

Cidade Natal: Saitama-ken

Tipo Sanguíneo: B

Altura: 1,64 cm

Peso: 50 kg

Cor dos olhos: Preto

Tamanho dos Pés: 25,5 cm

Hobbie: Cochilar

Cores favoritas: Preto, Prata e Azul

Marca Favorita: KO-JI, KUGA

Comida Favorita: Iogurte

Comida que não gosta: Pepino

Música Favorita: Todas

Lugar favorito: Em cima do meu colchão

Pessoa influente: J (baixista do LUNA SEA)

Tipo de mulher favorita: Pessoas gentis e bonitas

Tipo de mulher que não gosta: Pessoas egoístas

Coisas desnecessárias: Nada

A morte é...?: Bem feita

Sonho para o futuro: Segredo

Curiosidades: Shin é o integrante mais tímido da banda, tanto que na época do CROW usava uma faixa para cobrir seu rosto. É um guitarrista surpreendente e costuma tocar violão e guitarra em uma mesma canção. Toca, em algumas músicas, um instrumento típico japonês chamado Koto e é mestre em tecnologia, tomando conta dessa parte para a banda. É fã da banda Luna Sea.





recepcionada por uma grande quantidade de fãs, que presentearam os membros do Kagrra, com camisetas personalizadas do fã-clube brasileiro da banda, o Kami Uta. O fã-clube também levou uma faixa de quatro metros, com fotos e mensagens para o grupo, que, após ler todas as mensagens, tirou algumas fotos e partiu na van que os esperava.

O dia seguinte era a data marcada para o show, no primeiro domingo de Anime Friends. A passagem de som do Kagrra, era acompanhada a distância por alguns fãs, apesar do pedido de alguns staffs para que não espionassem. Em um stand, já começavam a ser vendidos alguns materiais da banda, como chaveiros, camisetas, sacolas, straps para celular, munhequeiras e os famosos leques, marca registrada da banda.

Após a passagem de som, uma cena curiosa: Isshi e Akiya resolveram se disfarçar e passear pelo Anime Friends. A dupla, sempre cercada por muitos staffs, tirou muitas fotos do evento, principalmente de cosplays e stands. Isshi até

mesmo arriscou cantar no animekê a música Pegasus Fantasy (abertura do anime Saint Seiya, muito popular no Brasil onde é conhecido como Cavaleiros do Zodíaco), demonstrando certo conhecimento da canção, pois não dava muita atenção para a letra que estava em suas mãos.

Durante todo o dia, das 11h às 18h, na sala J-Rock Brasil Street Team, rolou o Overdose Kagrra, local onde era exibido um especial sobre a banda, com a presença do fã-clube Kami Uta. Enquanto isso, no palco principal se apresentavam as bandas que abririam o show do Kagrra, na noite mais J-Rocker do Anime Friends, as bandas Ma:kiavel, Personna e ob'SEX'i[on], todas do Rio de Janeiro, com repertórios que misturavam covers de bandas japonesas e músicas próprias também em japonês. Os integrantes do Kagrra, assistiram aos shows dos cariocas, aplaudiram bastante e chegaram até mesmo a cantar nos bastidores durante o cover da música La vie en rose da banda D'ERLANGER, tocado pela ob'SEX'i[on].

Após as apresentações das bandas brasileiras, enquanto o palco era arrumado para o show do Kagrra, acontecia o "Meet & Greet", onde os compradores do ingresso VIP puderam conhecer a banda e pegar autógrafos, mas não eram permitidas fotos.

Às 19h30 em ponto, conforme o anunciado, entrava no palco a grande atração da noite: o Kagrra. A banda iniciou sua apresentação com a música Kotodama, e o público (que era dividido entre os que compraram o ingresso para o show, e por isso ficavam numa área especial mais próxima ao palco, e os que compraram o ingresso apenas para o Anime Friends), vibrava bastante, e boa parte da plateia acenava os leques, comprados especialmente para o show.

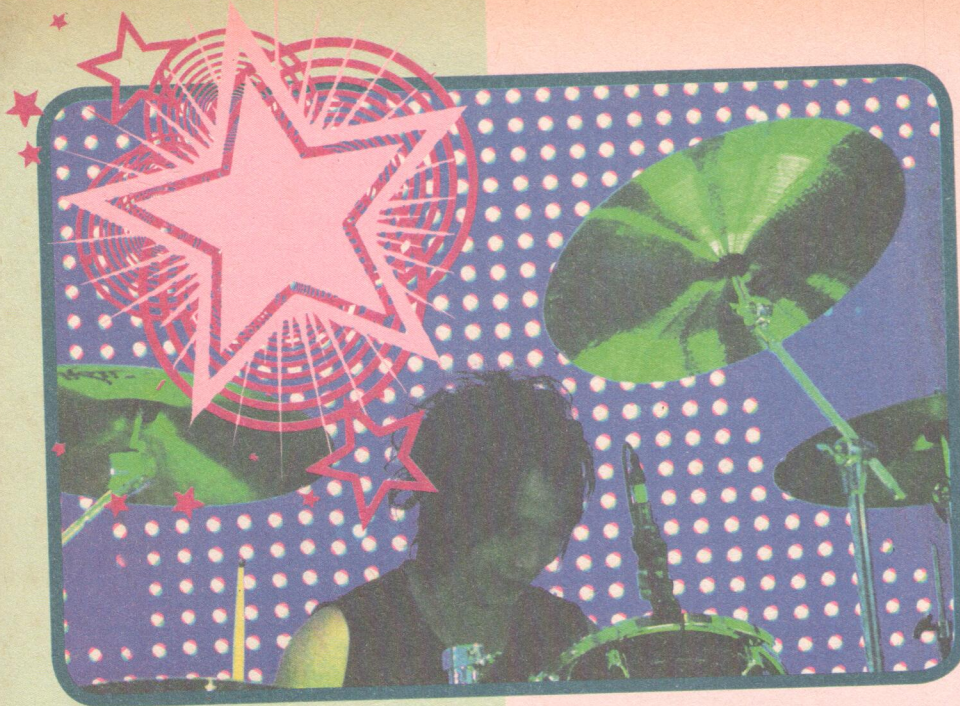
O show seguiu com a música Paraizo, faixa do álbum mais recente da banda. Apesar de ser uma das músicas mais novas do grupo, o público continuava bastante entusiasmado e repetia as coreografias de Isshi com o leque. A banda parecia bastante feliz em tocar no Brasil e ver a reação do público, pois todos sorriam bastante o tempo inteiro.

Após a segunda música, Isshi conversou com a plateia com o auxílio de uma tradutora. O vocalista falou sobre a distância que percorreu do Japão para o Brasil, disse que estava amando estar por aqui e finalizou convidando o público para a próxima música, Guilty. Em seguida, Isshi agradeceu a plateia em português: "Obrigado", e vieram as músicas Mateki e Sai. Durante a música, Isshi tirou seu quimono e começou a

Curiosidade

No dia 7 de julho, é comemorado o dia do Kagrra, uma data criada por fãs para compartilhar o seu amor pela banda. Curiosamente, a data é a mesma do Tanabata Matsuri, uma das maiores festas populares do Japão (realizada tradicionalmente na sétima noite do sétimo mês do ano), que teve sua origem em uma lenda da mitologia japonesa. O festival também é realizado no Brasil desde 1979 na Praça da Liberdade, em São Paulo.





girar seu lenço, sendo acompanhado pelos fãs, que agitavam camisetas e leques.

A seguir, veio à música Kamikaze, e, logo depois, um dos clássicos da banda: Sakebi. Após a música, Isshi voltou a vestir o seu quimono, e a banda tocou o seu sucesso mais recente: Uzu. Ao final da música, Isshi voltou a conversar com a plateia: "Hoje está muito frio, mas vocês são muito quentes", a plateia gritava a cada palavra de Isshi, e, então, o vocalista anunciou uma música muito querida pela banda, Utakata, e logo foi acompanhado por todo o público, que cantou junto do início ao fim, mostrando que, possivelmente, essa também devia ser a música preferida dos fãs.

Depois viriam ainda mais quatro músicas: Jusou, Yousai, Subarashikana Jinsei e Ren, e, mais uma vez, o vocalista conversou com o público, dizendo que eles tocariam uma música em especial para o Brasil, pois não costumam tocar nem mesmo no Japão: Satsuki, levando os fãs ao delírio. A seguir, a banda tocava Rin, e logo depois, Isshi anuncia a última música, mas disse que ama o Brasil e que não queria ir embora. Aos gritos dos fãs, a banda então começa a tocar Urei, e é acompanhada por um

grande coro do público.

Em seguida, Isshi manda um "Obrigado" e a banda deixa o palco. Após 16 músicas, o público ainda não estava satisfeito, e começaram os coros de "ENCORE", pedindo para que a banda voltasse. Após alguns minutos, a banda volta ao palco para mais duas músicas: Shigatsu tsuitachi e Sakura Maichiru ano oka de, Isshi termina com um "Obrigado Brasil", e os integrantes do Kagrra jogam suas palhetas e baquetas para o público. Estava encerrado o show do Kagrra, no Brasil. As impressões parecem ter sido boas, tanto da parte da banda, que sorria o tempo inteiro, quanto do público, inclusive de parte da plateia que havia ido apenas para o Anime Friends, que não conhecia a banda, mas se impressionou com o belo show e se tornaram novos fãs. Muitos dos fãs antigos sentiram falta da música Omou, mas todos estavam bastante satisfeitos com o que viram.

Passado o show do Kagrra, só nos resta esperar o que vem por aí. GPKISM, Head Phones President, Miyavi e MUCC, são os próximos artistas japoneses a se apresentarem no Brasil. Nos vemos nos próximos shows.

NAO - BAIXISTA

Nome: Naoki Yamada

Data de Nascimento: 5 de fevereiro de 1979

Cidade Natal: Hokkaido

Tipo Sanguíneo: A

Altura: 1,75 cm

Peso: 57 kg

Cor dos olhos: Marrom claro

Tamanho dos Pés: 26,5 cm

Hobbie: Andar

Cores favoritas: Branco

Marca Favorita: cluch/ NEMESU

Comida Favorita: Curry, goma de mascar

Comida que não gosta: Tomate

Música Favorita: Visual Punk

Lugar favorito: Jardins floridos

Pessoa influente: DAIKI

Tipo de mulher favorita: Garotas com olhos bonitos

Tipo de mulher que não gosta: Nenhum

Coisas desnecessárias: Ignorância

A morte é...?: Uma TV preciosa

Sonho para o futuro: Juventude eterna

Curiosidades: Nao é o mais simpático e falante do grupo. Também conhecido como "Carisma-Sensei", ele é o preferido pelas as garotas. Ele aprendeu a tocar baixo com seu irmão mais velho quando era pequeno, e hoje suas habilidades o ultrapassam. Consegue tocar baixo de 4, 5 ou 6 cordas, embora seu favorito seja o de 5, personalizado por ele. Já escreveu uma coluna para a revista Shoxx (Revista japonesa com foco na cena Visual Kei).





A COLETIVA DE IMPRENSA

Qual seu próximo objetivo/meta como músicos?

Isshi: O Kagrra, já foi para Estados Unidos, Europa, Coreia, e agora o Brasil. Pretendemos ir para outros países.

Como vocês se sentem ao saber que sua música está atingindo um público ao redor do mundo e vendo essa cultura japonesa sendo absorvida pelas bandas brasileiras?

Isshi: Ficamos muito felizes, pois o Japão é um país muito pequeno, e mesmo assim esse pequeno país conseguir abranger tanto, conseguir divulgar tanto a nossa cultura. Ficamos muito felizes pelo número de pessoas, pelo público.

Vocês tem um fã-clubê aqui no Brasil chamado Kami Uta. Como é pra vocês saber que tem fã-clubes do outro lado do mundo?

Isshi: É muito estranho saber que ele existe aqui, mas ficamos muito felizes, muito alegres.

O que vocês acham sobre os downloads na internet, pois foi através deles que todos estes fãs brasileiros conheceram a banda?

Isshi: Tem os dois lados. Primeiro o lado como um artista, o nosso trabalho é isso, então saber que tem alguma coisa pirata, como download, nos deixa muito chateados, porque muita gente só faz por causa disso. Porém, pelo lado pessoal, sabendo que tem muitas pessoas que gostam, que baixam, que vão atrás, nós ficamos muito felizes. Então, tem esses dois lados.

Se os fãs comessem a procurar os produtos originais, apesar no preço, vocês acham que teria possibilidade destes produtos serem vendidos aqui no Brasil?

Isshi: Eu acredito muito que consigamos vender sim, inclusive no show de hoje eu queria ver quantas pessoas viriam, para montar um plano pra quem quer comprar. Se der certo, com certeza queremos lançar produtos oficiais, queremos correr atrás.

O que vocês esperam do show no Brasil?

Isshi: Nós esperamos alguma coisa quase como no Japão, mas um pouco mais forte, um pouco mais acelerada. Nós queremos fazer esse show, estamos numa expectativa muito grande, queremos ver a galera agitando.

Sobre o estilo da banda, como vocês o definem e o aplicam?

Isshi: No começo, não havia uma banda específica que mostrava o Japão em si, que pegasse o Japão como um todo e mostrasse isso na música. Nós já estamos no mercado há nove anos. Então não somos mais parte de um visual, temos o estilo Kagrra. O Kagrra, é Kagrra. É um estilo nosso, por isso queremos continuar com esse estilo, manter esse estilo, mas sempre indo mais à frente.

Vocês têm um estilo bem específico dentro da cultura japonesa. E vocês vieram para o outro lado do mundo, onde tem uma cultura completamente diferente. Como é enfrentar essa barreira cultural e deixar a banda mais popular, atingindo um público mais abrangente em outros lugares, como em São Paulo e o restante do Brasil?

Isshi: Nós não somos totalmente Japão, nós somos uma parte do estilo do Japão, e queremos usar isso como um gancho para as pessoas gostarem mais, se interessarem mais e correrem atrás de saber mais sobre a cultura japonesa.

Quais artistas cada um de vocês escuta quando está de folga?

Akiya: Luna Sea.

Izumi: X.

Isshi: GReeeeN.

Nao: Smap.

Shin: Luna Sea.

Vocês começaram como uma banda Visual Kei, porém, houve uma época em que vocês deixaram o Visual Kei e depois voltaram, por quê?

Isshi: Não é que nós paramos uma vez e depois voltamos. Nós temos um estilo chamado Kagrra. Então nós queremos manter isso e temos um objetivo que é mostrar a cultura



japonesa... Então através disso nós vamos para frente.

O que vocês já conheciam de música brasileira? Vocês acham que a partir da passagem do Kagrra, pelo Brasil, vocês carregam algum tipo de influência do Brasil para agregar na música de vocês?

Akiya: Angra.

Isshi: Ronaldo.

Tradutora: Eles conhecem mais pessoas de futebol.

Isshi: Não sabemos se o Brasil vai ter uma influência na nossa música, mas, com certeza, na nossa vida, nós gostamos da comida do Brasil, gostamos das pessoas, e com certeza vamos aprender mais coisas do Brasil, vamos procurar, e com relação a isso tivemos uma influência muito grande.

Vocês gostaram da recepção dos fãs no aeroporto?

Isshi: Ficamos muito felizes.

Nesses países pelos quais vocês passaram, o que vocês acharam da reação do público em relação à dança?

Isshi: No Japão, durante o show, todo mundo faz o mesmo tipo de gesto, a mesma coreografia e no exterior não, cada um faz o seu estilo, cada um tem seu estilo. É mais único.

O que vocês gostaram de comer no Brasil?

Isshi: Carne.

Vocês tomaram a famosa Caipirinha? O que acharam?

Nao: VERY GOOD!!! (MUITO BOA!!!)

Muitos artistas já comentaram que, antes de vir para o Brasil, imaginavam que aqui só tinha índios, selva, macacos e Amazônia. A visão que vocês tiveram aqui correspondeu ao que imaginavam ou mudou alguma coisa?

Isshi: Mudou muito.

Vocês gostam de videogame? O que curtem jogar?

Akiya: Monster Hunter.

Preferem Final Fantasy ou Dragon Quest?

Akiya: É muito difícil essa pergunta... Dragon Quest.

Izumi: Dragon Quest.

Isshi: Dragon Quest.

Nao: Dragon Quest.

Shin: Final Fantasy.

Vocês se apresentaram no show de aniversário de 10 anos da PS Company. Como é a relação das bandas da gravadora?

Isshi: A relação é muito boa.*****

Preferem PS3 ou X-Box?

Isshi: Eu não tenho nenhum dos dois.

Akiya: Playstation.

Izumi: Playstation.

Nao: X-BOX.

Shin: X-BOX.

O que significa a vírgula no nome da banda?

Isshi: Antes de nos tornarmos uma banda mais famosa, nós éramos uma banda iniciante. Quando nós pegamos uma gravadora, nos tornamos maior. Então nós adotamos a vírgula para simbolizar essa passagem.

Como vocês definiriam a música que vocês fazem em uma única palavra?

Akiya: O estilo antigo da modernidade.

Izumi: Amor.

Isshi: Único no universo.

Nao: Força.

Shin: Caminho.

Agradecemos a oportunidade dessa entrevista, poderiam deixar uma mensagem para seus fãs?

Akiya: Estamos aqui pela primeira vez. E além de São Paulo aqui tem outros lugares, como o Rio de Janeiro e muitas outras cidades, então nós queremos voltar e fazer shows em outras cidades além de São Paulo.

Izumi: Hoje, querendo ou não, as pessoas que não conhecem Kagrra, vão conseguir ouvir o nosso estilo, vão conseguir ver. Eu sei que não vai ser uma coisa "ouvir hoje e ser fã amanhã", mas eu quero influenciar um pouco. E eu quero fazer um show que influencie essas pessoas, pode não ser agora exatamente, talvez daqui a um ano e alguma coisa, mas nós queremos voltar e queremos ter esse tipo de pessoa como um fã.

Isshi: Vou me esforçar pra sermos a banda japonesa mais famosa no Brasil, então "ame-nos".

Nao: Como o nosso tempo de estadia foi muito curto dessa vez, nós não conseguimos visitar muitos lugares, então nós queríamos conhecer o carnaval do Rio de Janeiro, alguns estádios de futebol, então da próxima vez eu quero ir nesses lugares e conhecer mais do Brasil.

Shin: Eu quero deixar esse show de hoje registrado na mente das pessoas, e vou fazer de tudo para isso acontecer.

IZUMI - BATERISTA

Nome: Izumida Shinichirou

Data de Nascimento: 11 de fevereiro de 1979

Cidade Natal: Hokkaido

Tipo Sanguíneo: O

Altura: 1,62 cm

Peso: 56 kg

Cor dos olhos: Preto

Tamanho dos Pés: 25 cm

Hobbie: Bilhar

Cores favoritas: Azul

Marca Favorita: cluch

Comida Favorita: Ramen

Comida que não gosta: Nada

Música Favorita: Jazz

Lugar favorito: Hokkaido

Pessoa influente: KATSUZI

Tipo de mulher favorita:

Pessoas gentis

Tipo de mulher que não gosta: Pessoas cruéis

Coisas desnecessárias:

Moscas

A morte é...?: Felicidade

Sonho para o futuro: Comprar uma casa

Curiosidades: Izumi é o líder da banda. Apesar da baixa estatura, sua marca registrada, todos os membros possuem grande respeito por sua pessoa e liderança. Como baterista é muito capaz e a cada dia se aperfeiçoa mais. É muito amável e tolerante. Já produziu um filme de fantasmas de nome Honnki e coleciona mangás.





GUNNM

HYPER FUTURE VISION

Battle Angel Alita, como a grande maioria conhece esse mangá é, na verdade, o nome americanizado de Gunnm, o título original da série criada pelo mangaká Yukito Kishiro, que nasceu em 20 de março de 1967, em Toukyou, Japão. Kishiro (que, entre outras obras, é autor de Aqua Knight e Ashen Victor), aos 17 anos, ganhou o concurso Shueisha de Mangá. Ele foi o criador de uma das personagens mais angelicais e, ao mesmo tempo, diabólicas dos mangás, chamada Gally (que acabou tornando-se Alita na versão americana).

Esse mangá foi escrito e desenhado nos primeiros meses de 1990, sendo publicado na Bussiness Jump (uma das diversas publicações da Editora Shueisha) em novembro do mesmo ano. Em 1995, o mangá chegou ao fim, mas não totalmente, já que, segundo o próprio Kishiro, Gunnm ainda não terminou...

A obra publicada na Bussiness Jump rendeu nove edições encadernadas e o sucesso foi tão grande que o mangá acabou sendo lançado em inúmeros países, como Inglaterra, Estados Unidos, China, Coreia, Taiwan, França, Alemanha e Itália, entre outros. Claro que o Brasil não ficou de fora e esta obra-prima chegou por aqui graças a Editora JBC.

Como diz o próprio criador, Gunnm - Hyper Future Vision pode ser dividido em dois temas

existenciais: o primeiro é o lado "dark" de Gally, no qual podemos perceber toda sua raiva e força na hora das batalhas, e também o seu lado máquina. O segundo tema é mais "soft", ou seja, a parte humana de Gally, em que podemos vivenciar seus sentimentos, sua bondade, ingenuidade, a descoberta do amor e outros sentimentos típicos dos humanos. Talvez esse contraste seja um dos segredos do carisma da personagem.

Gunnm - Hyper Future Vision ganhou em 1993 dois OVAs (especiais criados apenas para vídeo) de 35 minutos cada, que correspondem aos dois primeiros volumes dos mangás. Infelizmente, a série animada não obteve tanto sucesso.

Há, também, outras histórias extras, que são continuações e flashbacks de acontecimentos

anteriores à série principal, além de um trabalho escrito graças à parceria de Kishiro e Kawamura Yasuhisa.

SEMELHANÇAS

Sem dúvida, muitos dos elementos existentes em Gunnm - Hyper Future Vision foram inspirados em nosso mundo. O autor faz diversas críticas no âmbito político-econômico e nos mostra um mundo pós-apocalíptico, onde máquinas e humanos convivem de forma "harmoniosa", incluindo pessoas com partes robóticas e vice-versa. Muitas das coisas que ocorrem no mangá ocorrem em nosso mundo real, como por exemplo, o contrabando de órgãos e as diferenças sócioeconômicas.

O CENÁRIO...

A história se passa em Scrap Yard (uma favela sobre um ferro-velho imenso) e Tiphares, também chamada de Zalem (a cidade suspensa onde vivem os privilegiados). Lá embaixo, em Scrap Yard, podemos ver o que seria a pobreza em futuro não muito longínquo, com as pessoas vagando à procura de qualquer coisa de valor, principalmente restos e sucatas de aparelhos cibernéticos. Abaixo de Scrap Yard, existe uma outra "cidade", um lugar para onde escorre o esgoto de Scrap Yard. Lá, vivem os piores tipos de malfeitores.

Neste mundo de ninguém, que nos lembra o filme Mad Max (e Metropolis, de Fritz Lang), não há polícia ou qualquer forma legal de proteção. Tais serviços são feitos por mercenários contratados por grandes indústrias. A principal delas é a Fábrica 33, uma indústria/agência que mantém grandes laços com os chefões de Tiphares. Além de cuidar da "limpeza" da cidade flutuante, ela contrata caçadores de criminosos que aterrorizam Scrap Yard, o depósito de dejetos de Tiphares. Para piorar tal situação, adicione a falta de coisas vitais para a sobrevivência humana, como água, comida e higiene. Além do calor infernal.



E A HISTÓRIA?

Caçadores Guerreiros são pessoas que têm uma marca no cérebro. E Daisuke Ido é um desses caçadores. Além disso, ele é expert em mecânica, tanto de andróides quanto de robôs. Ele é conhecido como Doc e, enquanto fazia mais uma de suas buscas nas grandes áreas de sucatas, encontra uma cabeça de ciborgue, ainda viva, com a face de uma linda e inocente garota. O mecânico acabou levando a ciborgue para casa/mecânica e lá tratou de arranjar um local para a ciborgue. Logo, conseguiu as peças usadas que lhe faltavam, o que deixou a garota ciborgue toda feliz. Como ela não se lembrava de seu nome, Daisuke batizou-a com o nome de Gally (que era o nome de seu gato). A partir desse momento, ela seria tratada como se fosse uma filha de Doc.

Como Gally não se lembra de nada sobre seu passado, ela agarra com unhas e dentes essa nova vida. Afinal, não é sempre que temos uma outra chance. Doc deseja transformar a linda mocinha em uma verdadeira dama, mas ela tem

outros planos. Um dia, acaba descobrindo que, além de mecânico e restaurador de robôs, seu pai adotivo é também um caçador de recompensas, que caça robôs fora-da-lei que causam desordens em sua área. Seu orgulho é tanto que decide seguir a mesma vida de seu pai e, assim, se torna uma caçadora, que trabalhará em troca de recompensas, ao mesmo tempo que vai procurar algumas respostas sobre seu passado.

Gally é uma doce garota, carinhosa com seu pai, mas também é muito teimosa e chega a ser convencida. O que causa espanto é sua grande aptidão para a luta, na qual usa normalmente seu próprio corpo como arma. Ela descobre que tem em seu sistema um programa de luta, esquecido há muitos anos, o que lhe concede uma grande vantagem.

Gally, que passa a ser uma assassina, começa a fazer trabalhos para a Fábrica 33 e em suas missões irá conhecer muitos outros personagens. Em uma dessas missões, ela terá que decidir entre seu trabalho e um sentimento.





"Há uma lenda que quando o mundo estiver próximo de acabar, um paraíso vai aparecer em algum lugar, e somente os lobos saberão como chegar lá..."

Produção com cara de filme!

A série estreou no dia 7 de janeiro de 2003 e continua sendo exibida no Japão. A primeira impressão que os episódios passam são magníficas. A qualidade dos cenários, personagens, trilha sonora e tudo mais estão acima da média. Mais uma vez, a Bones (estúdio responsável pela produção) merece os parabéns. Mas, para quem já viu outros trabalhos da empresa, de certa forma, teme pela perda de qualidade que ocorreu com outras séries mais adiante. Para quem quer alguma referência de qualidade, o animê é uma criação de alguns integrantes responsáveis por Cowboy Bebop. Os personagens, assim como Bebop, são únicos, com características bem distintas entre eles.



Wolfs Rain

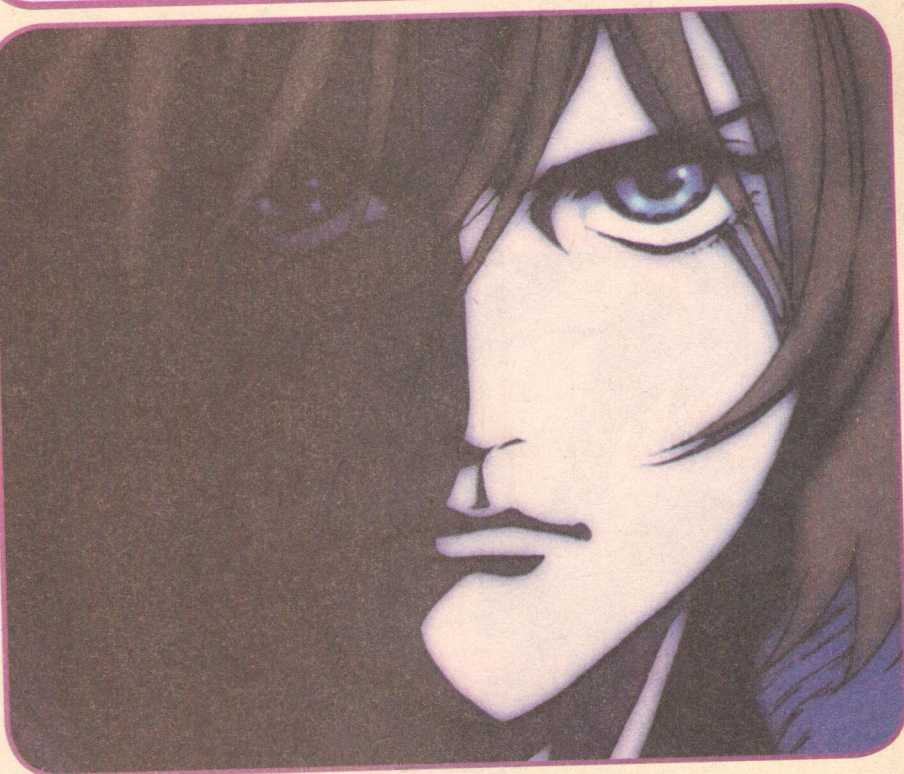
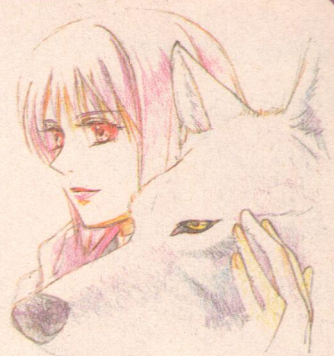
Começo arrasador

Basicamente, a história do animê pode ser resumida em uma grande jornada de um grupo de lobos em busca do tão sonhado paraíso. O episódio começa quando um grupo de bandidos assalta um trem, aparentemente buscando apenas comida. Já na cidade, em um bar, um estranho homem diz ser um caçador de lobos. Claro que o funcionário não leva muito a sério, afinal, os lobos estão extintos há mais de 200 anos. O homem se irrita e diz que tais criaturas continuam existindo e são verdadeiros demônios. Fora do estabelecimento, o cachorro desse homem começa a latir como se visse algo que realmente o incomodasse. O caçador sai correndo do bar, pois sabe muito bem o que seu amigo canino viu, mas, infelizmente, não encontram nada, pelo menos por enquanto!

Tsume (o líder dos ladrões) e seu grupo chegam a um local que aparentemente serve como base para o bando e lá encontram um enorme cachorro branco ferido. Tsume diz que aquilo não é um cachorro, e sim um lobo. De repente, o lobo branco desperta e mata rapidamente dois homens. Tsume, sem explicação, sai correndo e o lobo branco o segue. Já no topo de um prédio acontece algo bem estranho: o lobo e Tsume começam a conversar. O lobo branco diz que Tsume perdeu seu orgulho a se juntar com humanos e um confronto se inicia. Tsume vira um robusto lobo cinza e, depois de uma luta feroz, o lobo branco vai embora. Ficou sem entender nada? Calma que tudo vai ser explicado!



O livro da Lua foi criado pelos primeiros descendentes da família Darcia. Neste livro tudo sobre o Paraíso é descrito, o interessante é que, uma a uma, cada página descrita no livro virava um fato real. Menos o final, já que as páginas estavam em branco. O que isso significa?



Uma questão de sobrevivência!

Como já falamos, todos acreditam que os lobos estão extintos há mais de duzentos anos, desde que todas as florestas e montanhas foram arrasadas. Mas isso não é verdade. Alguns lobos para conseguirem sobreviver apenas enganam os olhos humanos, adquirindo a forma de pessoas. Quem tiver a oportunidade de assistir à série (que, por enquanto, não tem previsão de chegar ao Brasil), irá perceber que as sombras dos lobos, mesmo quando transformados em humanos, continuam com a forma animal. E, em momentos de muita emoção, nem mesmo os lobos conseguem manter a ilusão da forma humana. Os robôs, por exemplo, sempre veem os lobos em sua forma animal. Ou seja, não se tratam de lobisomens.

Voltando à história!

Muito ferido, o lobo branco acaba sendo capturado pelo caçador e levado para uma

base na cidade. Lá, ele é salvo por um outro lobo, o engraçado Hige, que, depois de indagado por que adotou a forma humana, explica que é uma questão de sobrevivência. O lobo branco finalmente diz seu nome: Kiba. E, logo depois, transformado em humano consegue escapar.

Já longe da base, ele explica que está procurando o paraíso. Hige, interessado, pretende seguir seu novo amigo em busca desse sonho, logo depois seguido por Tsume e por mais um lobo que vão conhecer mais adiante, o meigo Toboe. Juntos, eles vão enfrentar uma grande jornada cheia de lutas, sofrimentos e mistérios.

Ao longo dessas aventuras irão surgir muitas dúvidas, como: quem será esse caçador conhecido como Quent Yaiden e por que tanta raiva dos lobos? Quem é Cheza e que relação ela tem com os lobos e com o paraíso? E, por fim, será que o paraíso realmente existe?

Kanpai!

Por Matheus Peçanha



Kanpai! segue o cotidiano de Shintaro Yamada, um auto-proclamado guardião-monstro: devido ao grande número de exorcistas presentes no mundo, a missão de Shintaro é cuidar para que os monstros – que na maior parte do tempo não são maus – não sejam exterminados. Shintaro tem como ajudante Ponta, um coelho falante que, de alguma maneira, recebe informações de órgãos superiores para poder cuidar ou botar freios no garoto. A trama começa em um colégio de ensino médio. Uma classe lê no jornal as características físicas de um suposto assassino em série que vem assombrando a região: um garoto loiro, com um grande pedaço de pau na mão e acompanhado por seu coelho falante. Para surpresa da turma, ao anunciar o aluno novo da classe, o professor apresenta Shintaro, que não só se enquadra em todas as características do assassino acima citado como ainda se encontra todo sujo de sangue!

Kanpai! investe nas gags centradas em situações que geram desconforto ao tirar sarro do óbvio. Seria aquele garoto o responsável pelas mortes? Todos os alunos acreditam que sim. O professor afirma que não: seu argumento é que sangue é uma coisa comum; ele se vira e esfaqueia o primeiro aluno que aparece, e ainda exclama: “Viram?”.

Shintaro passa então a ter que conviver com dois problemas. O primeiro é sua obsessão pela nuca de sua colega de classe, Nao Arisaka. Não, não é nenhum tipo de brincadeira. De todas as partes do corpo nas quais o estranho garoto podia sentir uma atração, é a nuca que lhe chama mais a atenção. O que Arisaka não acha nada legal, ainda mais devido a sua personalidade perturbada, mesmo sendo a garota mais popular da escola.

Junte acontecimentos bizarros e peculiares com um típico humor de animês e mangás, pautado em um performismo quase teatral por parte dos personagens: esse é o segredo de **Kanpai!**, mangá de Maki Murakami, autora de **Gravitation**, que chega às bancas brasileiras.



O segundo problema consiste em apenas um nome: exorcistas. O trabalho de Shintaro é exatamente o oposto ao deles: enquanto os exorcistas já aniquilaram da Terra quase todo tipo de monstro, Shintaro cuida para preservá-los, mas deixa claro que é apenas um treinamento. O problema consiste no fato de, para salvar os monstros, ele não medir esforços, mesmo que seja necessário matar alguns exorcistas. E estes últimos não veem tal ação com bons olhos, julgando sua função a mesma de um matador de exorcistas, estando no direito, portanto, de aniquilá-los.

Com uma galeria formidável de personagens, **Kanpai!** aposta em um ritmo de aventura ágil, quase desenfreado. Se fosse um animê, seria preciso parar no meio do episódio para respirar. Desta maneira o mangá acaba por delimitar seu público-alvo: trata-se de um shonen, destinado a todos aqueles que gostam de ver monstros, lutas e superpoderes, tudo isto acompanhado de grandes doses de comédia.

Kanpai! no Brasil

Kanpai! chega ao Brasil pela editora NewPOP, uma das mais novas no campo de quadrinhos orientais em nosso país e que chegou mesmo a lançar gratas surpresas como o clássico *Speed Racer* e a agradável adaptação *Grimms Mangá*. A publicação faz parte da proposta da editora de lançar títulos curtos, que facilitem a compra por parte dos leitores e que não seja muito arriscado a nível de mercado. O título faz parte do catálogo da editora japonesa Gentosha e continua

sendo publicado no Japão. No Brasil também foi publicado **Gravitation**, mangá da mesma autora, porém, com uma temática bastante diferente da de **Kanpai!**. **Gravitation** foi o primeiro yaoi lançado no Brasil, dentro de uma estratégia da JBC que se mostrou um tanto quanto equivocada: a editora tem o costume de ao final de determinada série de sucesso lançar outro mangá que preencha a lacuna que ficará no mercado com a ausência do primeiro. **Gravitation** foi lançado na expectativa de preencher a lacuna deixada por *Fruits Baskets*, um dos mangás shoujos de maior sucesso no Brasil (e no mundo). O problema fica a cargo do público das séries: embora eles não sejam totalmente diferentes, não se tratam das mesmas pessoas. Há uma grande diferença entre uma série que narra a história de uma garota órfã vivendo com garotos de bela aparência e entre outra que conta a história de dois rapazes bastante diferentes que mantêm uma relação homossexual - cada demanda um público próprio, que deve ser explorado respeitando suas peculiaridades.

A Autora

Maki Murakami é uma mangaká um tanto quanto peculiar: morre tanto de vergonha de ser fotografada que rumores dizem que ela só aceita ir a encontros de animê onde não haja fotógrafos. Essa repressão social, quase um reflexo de uma sociedade tão complexa quanto a japonesa, chega a ser irônica quando lembramos que ela é autora do mangá **Gravitation**, de temática yaoi, que explora





“A autora trabalhou simultaneamente nos dois títulos; em Kanpai! ela optou pelo estilo shonen, direcionando sua trama à garotos e garotas de todas as idades, recheando a história de seres mágicos, youkais, magia e muito humor; em Gravitation ela continuou com seu trabalho em yaoi, o finalizando no ano seguinte, em 2002.”

mais do que simplesmente um relacionamento homossexual, tendo escrito ainda durante algum tempo doujinshins de temática mais picante. Gravitation foi publicado no Japão entre os anos de 1996 a 2002, chegando a ser interrompido devido ao cancelamento da revista onde primeiramente era publicado.

A série em animê, de apenas 13 episódios, exibida entre o final de 2000 e o início de 2001, tornou seu trabalho conhecido mundialmente, principalmente por fazer com que um yaoi alcançasse um público maior do que aquele com o qual ele é geralmente associado, formado em sua maioria por mulheres e homossexuais do sexo masculino. Foi durante a publicação de seu mais famoso mangá que Maki iniciou seu trabalho em uma série extremamente distinta, seja no que tange seu gênero, seja no que diz respeito a seu público alvo: trata-se de Kanpai!, série de apenas dois volumes até o momento, publicada pela revista Comic Birz.

A autora trabalhou simultaneamente nos dois títulos; em Kanpai! ela optou pelo estilo shonen, direcionando sua trama a garotos e garotas de todas as idades, recheando a história de seres mágicos, youkais, magia e muito humor; em Gravitation ela continuou com seu trabalho em yaoi, o finalizando no ano seguinte, em 2002. O que é curioso é que, embora publicados ao mesmo tempo, ambas as séries possuem abordagens bastante diferenciadas, ainda que se assemelhem no humor típico dos quadrinhos japoneses. Devido ao sucesso de Gravitation, a autora publicou uma continuação, intitulada Gravitation EX. Logo após o final do primeiro mangá, Maki lançou no Japão Gamerz Heaven, sua segunda obra no estilo shonen, usando elementos como magia, fantasia e comédia. Gamerz vem sendo publicado no Japão desde 2002 e conta até agora com 4 volumes.

Galeria de Personagens

Shintaro Yamada

Shintaro é um guardião de monstros em treinamento; sua função é impedir que os mesmos sejam extintos pelos exorcistas. Ele se muda para o Colégio Municipal de Ensino Médio Taino, afirmando ser um novo estudante vindo da América do Sul. Porém, a única coisa que seus colegas de classe conseguem perceber é a sua semelhança com a do assassino descrito pelo jornal daquele dia, com sendo responsável pela morte de uma jovem na noite anterior. O que havia acontecido era simples: um lobisomem, após matar e comer uma garota foi quase exterminado por um exorcista; e aí entrou Shintaro, para impedir que o exorcista fizesse seu “trabalho”, afinal, não é muito justificável combater o mal com o próprio mal. O garoto de cabelos loiros possui um grande bastão com o qual fica perambulando de maneira suspeita, junto de seu companheiro Ponta, um esperto coelho falante que parece ser subordinado do pai do garoto, possivelmente um guardião-monstro mais poderoso. Shintaro ao chegar à escola



As amalucada e bem humorada aventuras de Shintaro tem o apoio da campanha "Leitura, o seu melhor investimento."

Acesse: WWW.euqueroler.com.br



acaba por se apaixonar pela nuca de sua amiga, Nao Arisaka. Não, ele não se apaixona pela garota por completo – APENAS por sua nuca. Mais específico impossível.

Ponta

Ponta é um coelho negro falante, que acompanha Shintaro por todos os cantos. Ele é um subordinado do pai do garoto e recebeu a tarefa de acompanhar o treinamento do mesmo até que ele consiga sua licença definitiva de guardião de monstros.

Nao Arisaka

Arisaka é uma garota narcisista, mimada, metida e arrogante. Ainda sim, todos os garotos do colégio babam por ela, como se esse fosse o segredo de sua popularidade. A verdade é que Arisaka é uma garota extremamente bonita, o que chama a atenção de Shintaro para... sua nuca! Por mais que ela tente combatê-lo, é impossível: na primeira oportunidade lá está Shintaro, a observando e babando por sua nuca. Arisaka é responsável por alguns dos momentos mais divertidos de todos os mangás, principalmente naqueles que mostram a garota chegando à escola,

tendo que se desviar dos possíveis interessados e batendo em quem se aproxima – atitude que lembra a personagem Akane Tendo de Ranma ½ (de Rumiko Takahashi), embora com muito mais violência (e sangue).

Akiko Nakamura

Akiko é a melhor amiga de Arisaka, uma garota estranha capaz de sentir ondas nervosas e psíquicas. Seus diálogos aleatórios e bizarros junto de suas performances são absolutamente hilários ("Ondas eletromagnéticas de Saturno estão sendo transmitidas a minha cabeça... Elas estão dizendo, 'o verdadeiro criminoso é outro'"). O único ponto negativo fica pelo fato de ela aparecer tão pouco ao longo do mangá, um crime, já que trata-se de uma das personagens mais divertidas da história.

Kenken

Kenken-kun, como Shintaro o chama, é um lobisomem que quase foi morto por um exorcista, mas que no fim das contas acabou sendo salvo pelo peculiar garoto de cabelos loiros. Após Shintaro matar o exorcista, esse volta na forma de zumbi. Kenken então o segura

por trás e ordena que Shintaro atravessasse o corpo dos dois com sua arma, para finalmente matar o inimigo. Shintaro não hesita e acaba matando os dois personagens; porém, a alma de Kenken de maneira misteriosa acaba sendo transferida para o corpo do exorcista. Kenken passa então a estudar na mesma escola de Shintaro, virando um grande amigo deste, com quem divide grandes diálogos sempre terminados com um "au", marca de seu passado canino.

Yabe

Yabe é um fantasma que acabou morrendo atropelado após perder a direção de sua bicicleta enquanto admirava a bela e adorável Nao Arisaka. Ele então passa a assombrar a garota, contrariando Shintaro, já que o primeiro passa a impedir o último de observar a nuca da garota. Tudo acaba se resolvendo quando Arisaka quebra a maldição do fantasma – a garota primeiramente acredita que enviou sua alma para o paraíso; porém, para sua surpresa, o garoto acaba reencarnando em outro corpo, fechando por fim a galeria de personagens "principais" deste divertido mangá.

Muitas atrações e cultura japonesa no

12º Festival do Japão!

Exposições culturais, workshops e culinária marcaram o 12º Festival do Japão, um dos maiores eventos de cultura japonesa do mundo e o maior da América Latina, que aconteceu no Centro de Exposição Imigrantes, em São Paulo, nos dias 17, 18 e 19 de julho.

Por Juliana Miekko – Fotos: Christian Zambra

O evento proporcionou uma imersão na cultura japonesa atual e tradicional com direito a experimentar os mais diversos pratos típicos e realizar workshops de origami, escrita japonesa, entre outras atividades como exposição de arranjos artesanais de flores, o ikebana.

Criado em 1998 pelo Kenren - Federação das Associações de Províncias do Japão no Brasil - em comemoração aos 90 anos da imigração japonesa, o Festival do Japão é um evento anual que tem como objetivo divulgar e preservar a cultura e as tradições japonesas. Atualmente faz parte do Calendário Oficial Turístico do Estado e Município de São Paulo e das festas que comemoram os 101 anos de imigração japonesa no Brasil.

O tema deste ano foi "preservar o meio ambiente". Como para os japoneses que vivem no Japão a coleta seletiva do lixo e evitar desperdícios fazem parte do dia a dia, o Festival do Japão trouxe esse tema em

diversas de suas atividades com o objetivo de conscientizar seus visitantes a fazer sua parte.

Culinária Japonesa

O Festival traz a chance de experimentar a culinária dos mais diversos estados japoneses (províncias), desde o famoso sushi até o gyudon, sopa de macarrão com peixe, passando pelo tempurá de sorvete.

Através das 47 províncias representantes dos estados japoneses, o evento trouxe pratos típicos como o "Kibidango", doce feito com farinha tradicional de bolinho de arroz - moti - e de uma farinha especial feita de uma planta chamada kibi. Esse doce é famoso no Japão, devido à lenda do Momotaro, herói que nasceu do pêssego - em japonês momo é pêssego, palavra que originou o nome da lenda - e foi criado por um casal solitário de idosos. Quando Momotaro cresce, ele decide agradecer seus pais ajudando sua comuni-





dade que era atormentada por demônios, em sua jornada em busca por esses seres místicos, sua mãe adotiva entrega alguns docinhos para que ele possa sobreviver a viagem, esses doces são os “kibidangos” que durante toda a história são utilizados para alimentá-lo e a e seus amigos que encontra nesta longa jornada.

Outro prato típico é o “Hotou”, sopa de missô com macarrão, verduras e peixe, conhecido como “sopa dos samurais” devido a Takeda Shingen, samurai conhecido por seus esforços para unificar o Japão em uma época que o país possuía diversos conflitos entre seus estados.

Esse ano contou com uma nova atividade: a Feira à japonesa, dentro do evento havia uma minifeira com frutas selecionadas e fresquinhas. Quando os imigrantes japoneses vieram para o Brasil mais de 90% deles vieram trabalhar nas lavouras e com o passar do tempo e, o crescimento das cidades, começaram a vender suas frutas e legumes nas cidades próximas, caracterizando uma atividade típica dos imigrantes.

Música!

Outra atração de destaque deste evento foram os cantores nikkeis – descendentes de japoneses – como Karen Ito que já realizou diversos shows na Ásia e o primeiro brasileiro vencedor de concursos de karaokê no Japão, Joe Hirata. Além da cantora japonesa convidada, Mariko Nakahira.

O palco também deu lugar a danças típicas das propícias, apresentações de tambores japoneses (taikô) e apresentações de artes marciais.

Concurso Miss Festival do Japão

No dia 18 de julho, candidatas de todas as regiões do Brasil participaram do Miss Festival do Japão, o destaque sendo o desfile com roupas feitas de material reciclado, além dos desfiles tradicionais de happi (roupa japonesa), de biquíni e de vestido de gala.

A vencedora foi Larissa Mizuhira, de 19 anos, que recebeu a faixa da vencedora de 2008, Jéssica Aoki, além da oportunidade de estar no palco com a Miss Centenário, Karina Nakahara.

Exposições! Workshops! A Cultura à flor da pele...

A exposição de arranjos artesanais de flores, o “ikebana” e a “Cerimônia do chá” encantaram o público com sua delicadeza, detalhismo e beleza, mostrando alguns dos valores da cultura japonesa como a paciência, a persistência e a dedicação.

Para que o público pudesse experimentar a cultura japonesa mais intensamente, diversos workshops foram realizados na Área Cultural como, por exemplo, o “shodô”, escrita japonesa com pincel e o “origami”, dobradura com papel, destaque para a novidade do evento – o “furoshiki”, a arte do embrulho de lenços de seda ou algodão.

Um jardim montado em frente aos estandes que ofereciam workshops culturais chamaram a atenção do público para o tema meio ambiente, por sua criatividade ao reutilizar peças do cotidiano, como garrafas pet e tampinhas de garrafas.

Para o Festival, a melhor forma de perpetuar a cultura japonesa é através da conscientização e do ensino da cultura para as novas gerações. Por este motivo a Área da Criança trouxe diversas atividades educativas e divertidas para as crianças que visitam o evento.

Ligado ao tema do evento, as ONGs envolvidas ensinaram as crianças a utilizar materiais reciclados para fazer brinquedos e a plantar de forma consciente mudas que foram distribuídas, além de outras atividades como a culinária oriental, atividade na qual as crianças aprenderam a fazer o famoso “bolinho de arroz”, o chamado “onigiri”.

Havia também uma área reservada para os idosos com jogos japoneses, massagem e palestras educativas de como melhorar a qualidade de vida.

Outra atividade interessante da Área Cultural foi a Área de Esportes trazendo diversas entidades de artes marciais para apresentar ao público a verdadeira filosofia trazida pelos senseis do Japão. Apresentações como o Shintoryu, arte da espada de corte, mostrou que não é apenas querer lutar, e sim muito trabalho e dedicação, persistência e autocontrole para conseguir praticar essa arte.

O evento contou com a participação das maiores empresas e entidades ligadas à comunidade nipo-brasileira, além de mais de três mil voluntários nos três dias do evento.

Zucker

STUDIO SEASONS

BLÉM!

BLÉM!

BLÉM!

MAIS
LIMA
COM
FLORES
NO
FUNDO...

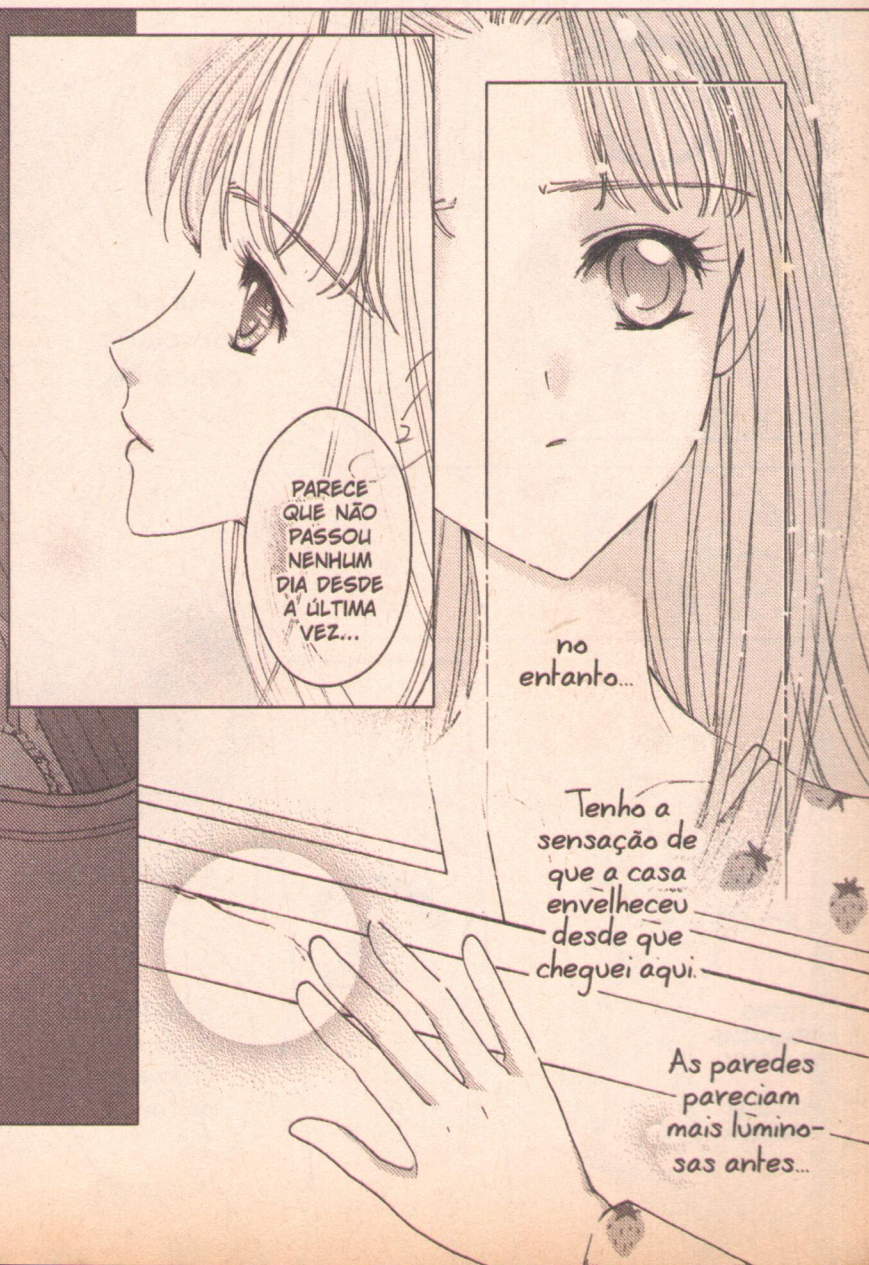
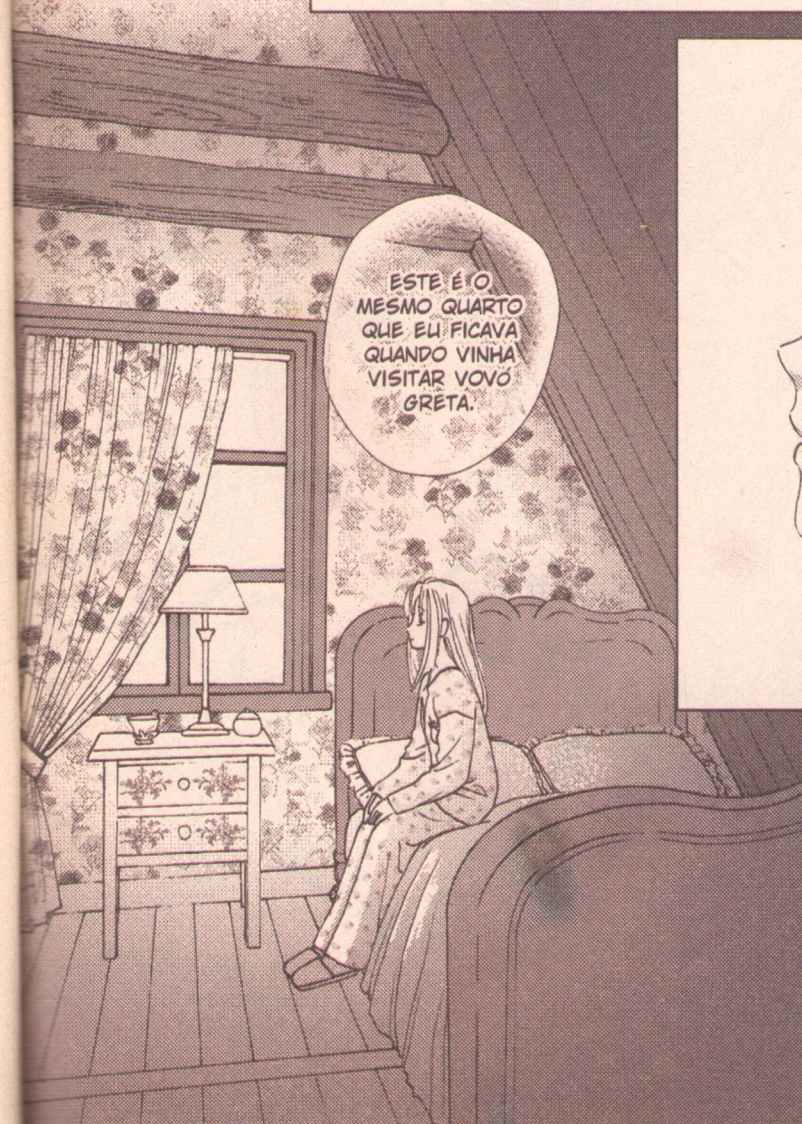
OH! ISTO É
O VERDADEIRO
TONEL DA DANAIDES!¹
ESTAMOS HÁ HORAS
PROCURANDO POR
ALGUMA PISTA NESTAS
XICARAS DE CASCA
DE OVO E NADA!

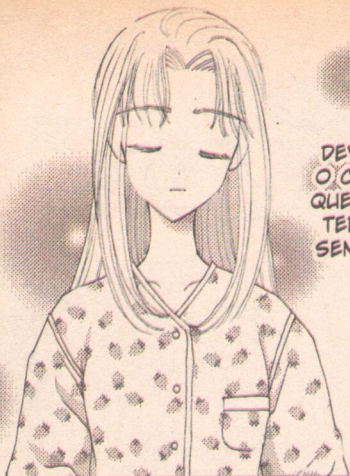
PELO VISTO
VOVÓ TINHA
MUITAS PEÇAS
DESSE TIPO
E TODAS
ESPALHADAS
PELA CASA...

E TODAS
TÊM PADRÕES
FLORAIS! ISSO
PODE ATÉ SER
INTERESSANTE
PARA UM
COLECIONADOR
DE TRALHAS
ANTIGAS, MAS
PARA MIM NÃO
SIGNIFICAM
NADA!

DEVE
HAVER
LIMA COM
ALGO
DIFERENTE...

1 - REFERÊNCIA MITOLÓGICA QUE REPRESENTA UM TRABALHO INFRUTÍFERO





DEVE SER
O CANSAÇO
QUE ME FAZ
TER ESSA
SENSAÇÃO...

...OH A
AUSÊNCIA
DA MINHA
AVÓ.

EM PENSAR
QUE ESTAVA
EM SÃO PAULO
E AGORA
ESTOU AQUI...



será
que con-
seguirei
manter a
zucker?



outra
porcelana
casca de
ovo...



o que
significa
isso!?

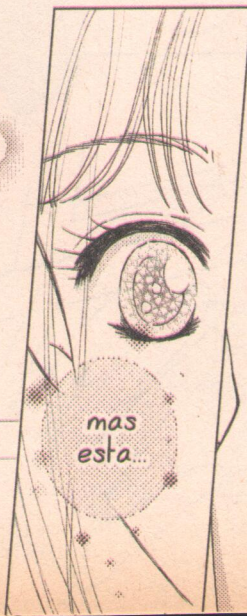
parece
um tipo
de bule...

esta tem
algo
diferente
no fundo...

mas
esta...

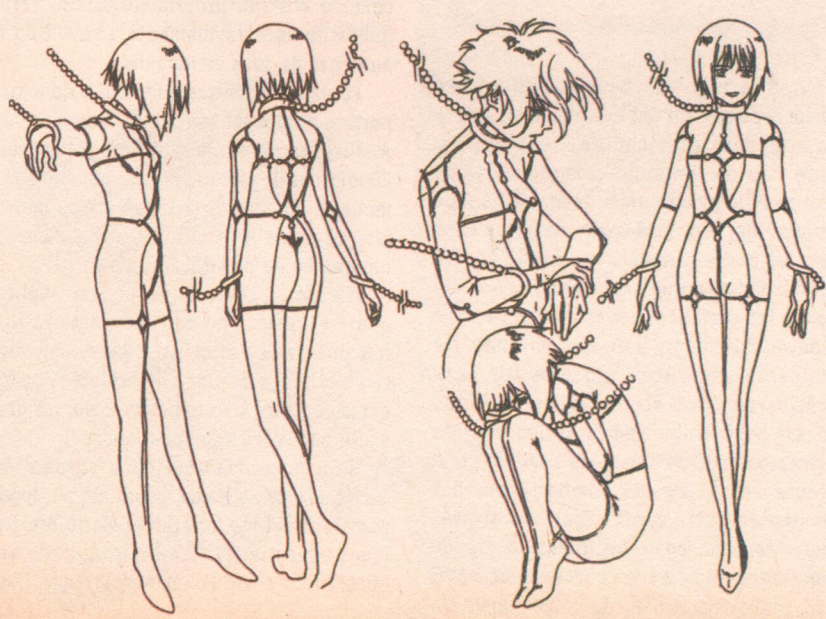
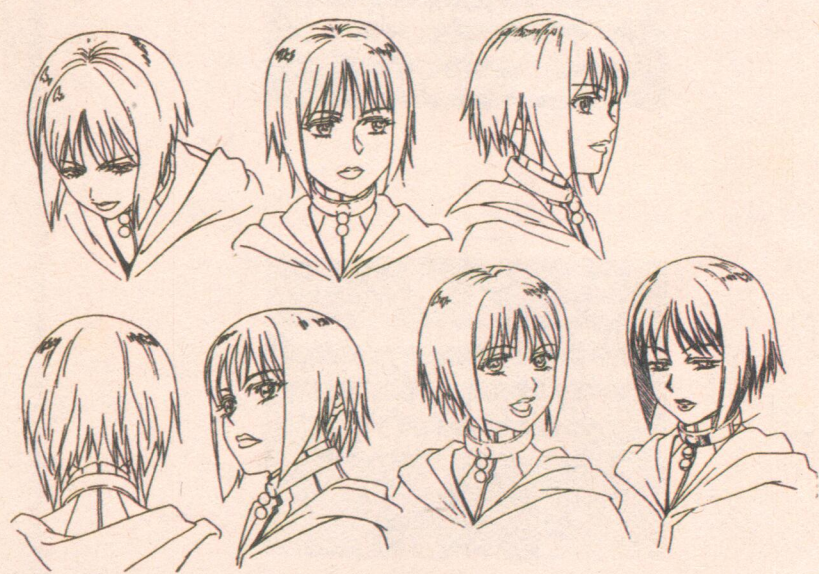
TODAS
ESPALHADAS
PELA CASA.

POR QUE
TANTAS?



Continua...

Wolfs Rain



O FENÔMENO NINTENDO DS



Fenômeno de vendas desde seu lançamento, o NDS é um perfeito exemplo do casamento entre design e marketing. Isso porque, apesar de a Nintendo investir bastante tempo e dinheiro em estratégias de venda para seus aparelhos, o NDS jamais alcançaria tamanho sucesso se não fosse por um simples fato: ele é extremamente divertido.

Depois de ter ficado meio por baixo na geração passada com seu GameCube, a companhia liderada por Satoru Iwata voltou ao topo nessa nova geração de consoles com uma nova estratégia: lançar produtos divertidos com apelo a qualquer tipo de público. O Nintendo DS se encaixa perfeitamente na atual política da empresa. Sua tela de toque permite uma jogabilidade mais intuitiva e menos intimidadora para aqueles pouco acostumados a usar d-pads e dezenas de

combinações de botões. Seus primeiros jogos também focavam um público bem mais amplo do que apenas os jogadores regulares. O grande alvo da Nintendo eram aqueles que nunca haviam jogado um videogame na vida e através do NDS pudessem começar a se aventurar nesse mundo.

Entre os jogos que acompanharam o NDS em seu lançamento podemos destacar o agradável *Nitendogs*, um jogo em que você cuida de um cão virtual e que se aproveita de vários recursos do portátil permitindo acariciar o bichinho com a stylus (caneta que acompanha o NDS para ser usada na tela de toque) e até mesmo ensinar comandos como sentar, rolar e dar a patinha através do microfone do aparelho. Além do grande sucesso de vendas, o jogo obteve nota máxima na renomada revista de games japonesa

Famitsu. *Brain Age* também fez sua parte na popularização do console, principalmente em terras nipônicas. O jogo consiste basicamente em uma série de minigames que auxiliam no desenvolvimento cerebral, gerando gráficos que avaliam o desempenho do jogador e podem estipular sua idade cerebral. Ambos os jogos são divertidos e extremamente acessíveis a qualquer pessoa.

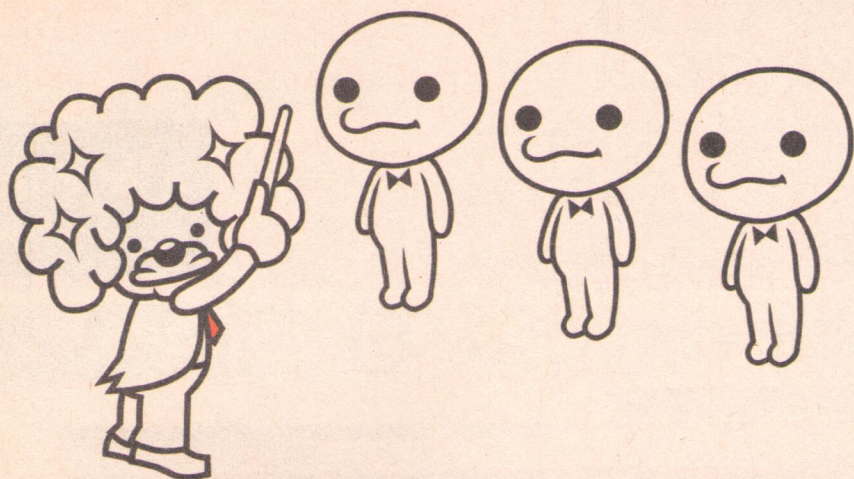
A estratégia da Nintendo funcionou, o NDS conquistou não só o mercado japonês, mas o mundo todo. Associado à ideia de ser um portátil no qual todos poderiam jogar e a competente estratégia de marketing da Nintendo o NDS continua como o videogame mais vendido da atual geração.

Foram ao todo três modelos lançados, sendo que dois podem ser encontrados à venda no mercado atualmente. O primeiro modelo, apelidado pelos fãs de DS Phat, foi substituído em 2006 pelo NDS Lite, uma versão mais compacta e elegante do NDS. Em 2008 a Nintendo lançou o NDSi, uma versão que não apresenta o slot-2 (usado para cartuchos de GBA e acessórios), mais fina e com câmera embutida. Ao todo, as três versões do portátil ultrapassam a marca de 100 milhões de unidades vendidas em todo mundo. Nem mesmo a crise econômica derrubou o pequeno: enquanto consoles como o Wii (da própria Nintendo) tiveram queda de aproximadamente 13% o NDS teve aumento de suas vendas.

Porém, em nenhum outro país do mundo o portátil parece ser tão popular como no Japão. Análises recentes apontam que pouco mais de 26 milhões de japoneses possuem um dos três modelos do console disponíveis no mercado. Isso equivale a nada mais, nada menos que um quinto da população do país.

Há várias causas que podem explicar o enorme sucesso do console na terra do sol nascente, mas a principal delas é, sem dúvida, sua biblioteca de jogos. A biblioteca do NDS é extremamente diversificada e possui grande apelo para com o público japonês.

Nela encontramos jogos casuais como *Tetris* e *Cooking Mama*, passando por jogos de plataforma como *New Super Mario Brothers* e jogos educativos como *Brain Age* até arrasa-quarteirões como *Pokémon* e *Dragon Quest*.



Aproveitando-se do grande sucesso dos animês no Japão, o NDS é lar de várias adaptações como *Naruto* (*Naruto Shippuden: Ninja Council*, *Path of the Ninja* e etc), *Bleach* (*Bleach: Dark Souls*, *3rd Phantom*), *Pokémon* (*Diamond*, *Pearl*, *Platinum*), *Yu-Gi-Oh* (*Spirit Caller*, *5D's Stardust Accelerator*), *Doraemon*, *Dragon Ball* e *Death Note*, sendo que alguns deles ficaram restritos ao mercado japonês.

Além disso, não podemos esquecer das figuras cativas da Nintendo também bastante populares por lá (e no resto do mundo também) como encanador bigodudo em *New Super Mario Bros*, Samus Aran em *Metroid Prime: Hunters* e Link em *Zelda The Phantom Hourglass* - que sem dúvida tornaram o portátil bem atraente.

Apesar de já ter sido mencionado aqui, *Pokémon* merece um destaque especial. A série alcançou tamanho sucesso que já é garantia de sucesso para os portáteis da Nintendo e um dos grandes trunfos da companhia quando se trata de atrair o público para suas plataformas. O Nintendo DS recebeu três versões da franquia (*Diamond*, *Pearl* e *Platinum*) expandindo assim o universo dos monstrinhos de bolso e enchendo os cofrinhos

da empresa. Isso porque, apesar de não haver nenhuma diferença drástica entre as versões, todas elas venderam muito bem. Só pra se ter uma ideia do poder da série, no mundo todo, já foram vendidos mais de 175 milhões de jogos da marca *Pokémon*.

A série é uma verdadeira febre por lá, e o Nintendo DS tratou de expandir ainda mais a experiência de jogar *Pokémon*, aproveitando-se de sua capacidade de se conectar à internet: as versões *Diamond*, *Pearl* e *Platinum* permitem batalhas e trocas com pessoas de qualquer parte do mundo.

A biblioteca do pequeno notável da Nintendo também se destaca pelo grande número de títulos de RPG, gênero favorito dos japoneses. Destacam-se tanto títulos totalmente inéditos, como o incrível *The World Ends With You*, e outros de franquias já consagradas como *Breath of Fire*, *Avalon Code*, *Suikoden Tiekreis*, *Final Fantasy* e *Dragon Quest*.

De fato, os amantes de RPG não têm do que reclamar. O NDS está recheado de remakes de grandes RPGs do passado, permitindo que as novas gerações de gamers experimentem clássicos como *Chrono Trigger* e *Breath of Fire*. Além disso, jogos da franquia *Final Fantasy* (II, IV) sofreram um grande reforma, e apresentam gráficos melhorados e mais atraentes, assim como jogos da famosa série *Dragon Quest* (IV e V).

Por falar em *Dragon Quest*, o recente lançamento do capítulo IX da série principal para o Nintendo DS provou mais uma vez a grande influência e aceitação que o portátil possui no competitivo mercado de games japonês.

Explico: *Dragon Quest* é responsável por criar o costume de se fazerem longas filas nos dias de lançamento de jogos Japão. A série é muito popular por lá.

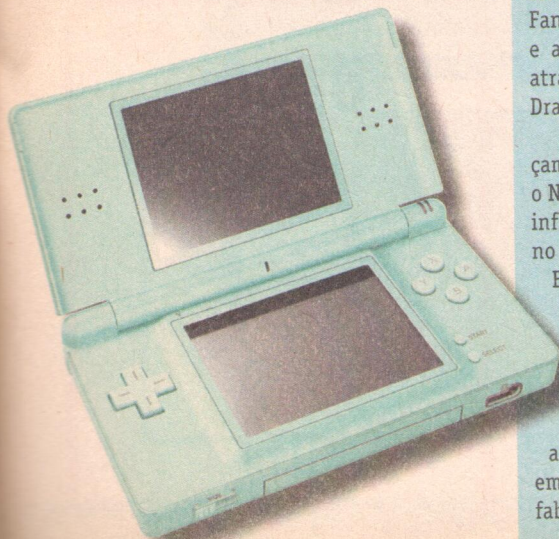
Dragon Quest foi um dos games pioneiros no estilo RPG, foi ele que estabeleceu as bases para o RPG que conhecemos hoje em dia. A franquia é muito disputada pelos fabricantes de hardware por sua grande capa-

"Depois de ter ficado meio por baixo na geração passada com seu GameCube, a companhia liderada por Satoru Iwata voltou ao topo nessa nova geração de consoles com uma nova estratégia: lançar produtos divertidos com apelo a qualquer tipo de público."

cidade de influenciar na venda de consoles. O último título, para PS2, vendeu mais de 3,68 milhões de cópias somente no Japão. O capítulo IX é o primeiro da série principal a sair para um console de bolso e em apenas dois dias já conseguiu vender mais de 2,3 milhões de unidades!

Por fim, há outra vertente de gênero que faz grande sucesso. São os chamados jogos casuais. Normalmente consistem em minigames, puzzles e jogos mais simples que não demandam horas e mais horas de diárias de jogatina para serem completados. Estes títulos são perfeitos para filas de banco e salas de espera, e também são muito bons para quando se quer descansar ou relaxar um pouco, pois apesar de simples são geralmente bastante divertidos. Podemos incluir jogos como os já citados *Cooking Mama* e *Brain Age*, *Wario Ware Touch*, *Club House Games*, *Meteos*.

Com sua jogabilidade intuitiva e biblioteca diversificada, o Nintendo DS possui potencial para agradar a todos. O intuito deste artigo foi simplesmente o de dar uma visão geral do portátil e mostrar o porquê de ele ter se tornado um fenômeno mundial e, mais especificamente, no Japão. A verdade é que por lá o NDS já está tão integrado à sociedade que sua utilização excede à aquela de uma simples máquina de entretenimento. Lá, se você chegar a uma lanchonete McDonald's você pode acessar a rede wi-fi e baixar conteúdo exclusivo e jogos, inclusive algumas escolas utilizam o console para auxiliar nas mais diversas tarefas, desde o aprendizado de línguas e caligrafia até a aplicação de testes e pesquisa de opinião que são enviadas de um computador que fica com o professor direto para o portátil dos alunos. Essa tecnologia, aliás, está sendo adotada também por outras instituições como museus que permitirão que os donos do pequeno aparelho possam baixar mapas e guias.



Curso RELÂMPAGO de Japonês



Aula 46

Professor: Kenji Kihara

Gostar	SUKI	すき
Não Gostar	KIRAI	きらい
Gosto de Carro	KURUMA GA SUKI DESU	くるまがすきです
Eu gosto da Escola	WATASHI WA GAKKOU GA SUKI DESU	わたしはがっこうがすきです
Não gosto de Gato	NEKO GA KIRAI DESU	ねこがきらいです
Eu não gosto de Carne	WATASHI WA NIKU GA KIRAI DESU	わたしはにくがきらいです

Olá! Na aula de hoje iremos aprender mais verbos. Até agora, aprendemos apenas o verbo “ser”, que é o mais utilizado de todos: o DESU. Serve para afirmar tudo, por exemplo: Eu sou Paulo. – BOKU WA PAURO DESU **ぼくはパウロです。**

Agora iremos aprender dois verbos que se diferem dos outros, mas que são muito utilizados. Um deles é o verbo “gostar”. Você já deve ter escutado a palavra em japonês, que é SUKI. Quando usamos o verbo numa frase, temos que colocar em seguida o verbo de afirmação, o famoso DESU, assim o verbo gostar fica SUKIDESU.

E para todo verbo temos que ter um objeto que o complementar. E obrigatoriamente esta palavra precisa vir seguida de uma partícula, que nesse caso será a partícula GA. (Lembre-se que já aprendemos a partícula WA, que caracteriza o sujeito da frase.)

Vamos ver um exemplo:

Gosto de Carro – KURUMA GA SUKIDESU.
Com Sujeito:
Eu gosto da Escola – WATASHI WA GAKKOU GA SUKIDESU.

O outro verbo que iremos aprender é o contrário de gostar, o “não gostar”. Não usaremos nesse caso o verbo “odiar”, pois este tem um significado mais forte e nem todos os objetos precisam ser odiados. Em japonês o verbo “não gostar” é o KIRAI, e quando for utilizado numa frase, assim como o verbo gostar (SUKI), precisa ter o sufixo DESU, ficando KIRAIDESU.

Vamos ver alguns exemplos:

Não gosto de gato – NEKO GA KIRAIDESU
Com sujeito:
Eu não gosto de carne – WATASHI WA NIKU GA KIRAIDESU

Revisando: todo verbo sempre vem no final da oração. Quando se usa o verbo “gostar” (SUKI) e “não gostar” (KIRAI), utilizamos a partícula GA para os objetos.

BOCA



くち

KUT I

Curso RELÂMPAGO de MANGÁ e ANIMÊ

Aula 20

Por Arthur Garcia

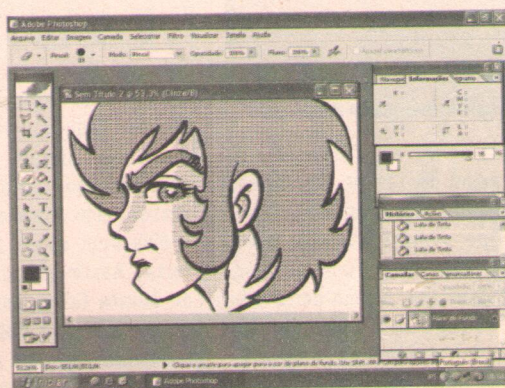
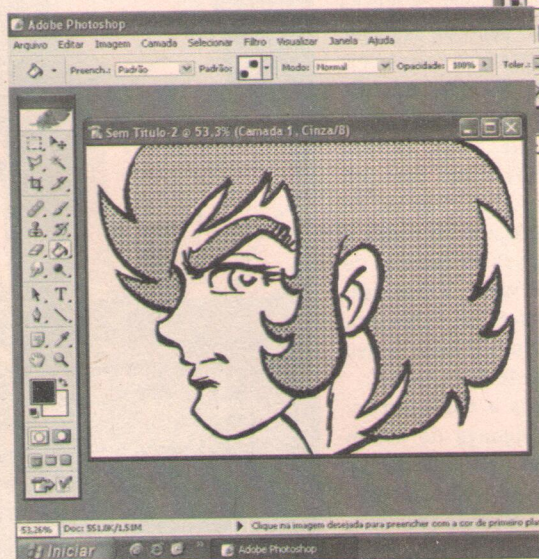
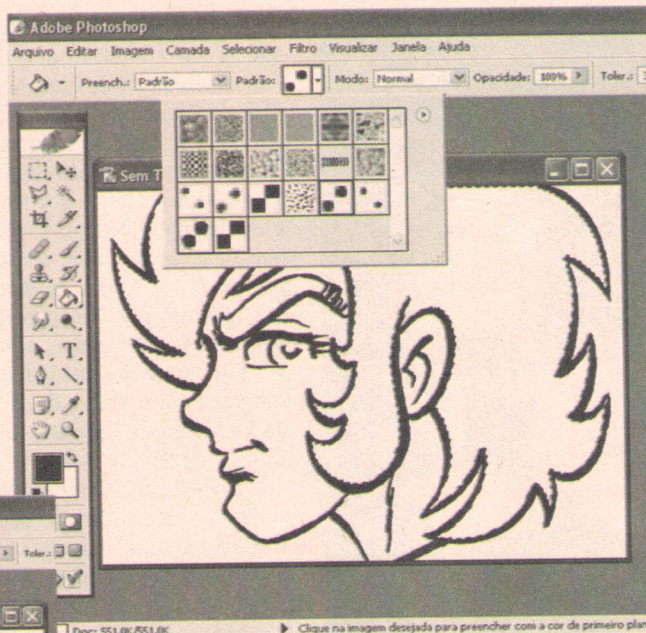
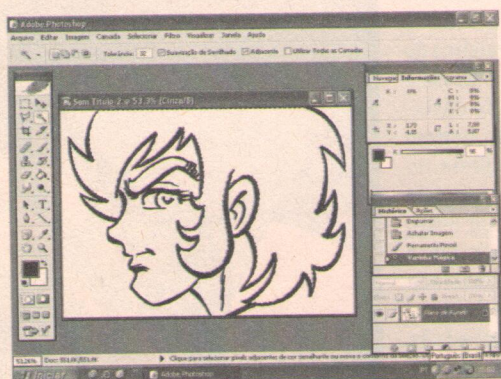
APLICANDO RETÍCULAS COMPUTADORIZADAS

APÓS CRIAR AS SUAS RETÍCULAS (COMO EXPLICADO NO CAPÍTULO ANTERIOR), "ESCANEE" O SEU DESENHO COMO "LINEART" (BITMAP), COM UMA RESOLUÇÃO DE 600 DPIs, ABRA-O NO PROGRAMA PHOTOSHOP, MUDE O SEU MODO PARA "TONS DE CINZA" (IMAGEM + MODO + TONS DE CINZA) E SUA RESOLUÇÃO PARA 300 DPIs (IMAGEM + TAMANHO DA IMAGEM).

INICIAMOS ENTÃO O PROCESSO DE APLICAÇÃO DAS RETÍCULAS, PROPRIAMENTE DITO:

1- SELECIONE A ÁREA ONDE A RETÍCULA SERÁ APLICADA COM A FERRAMENTA "VARINHA MÁGICA".

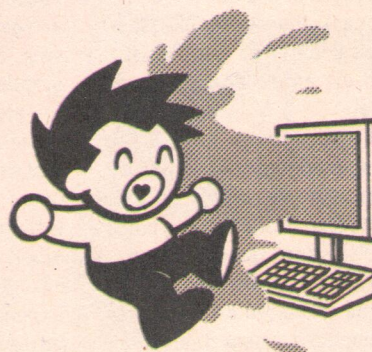
2- ATIVE A FERRAMENTA "LATA DE TINTA" E NA BARRA DE COMANDOS MUDE O CAMPO "PREENCH.:" DE "PRIMEIRO PLANO" PARA "PADRÃO".



3- ESCOLHA NO ITEM "PADRÃO" A RETÍCULA A SER UTILIZADA E APLIQUE-A COM A FERRAMENTA "LATA DE TINTA".

4- PARA SELECIONAR ÁREAS RECORTADAS PARA APLICAÇÃO DE OUTRAS RETÍCULAS UTILIZE A FERRAMENTA "LAÇO".

AGORA É SÓ DAR UM BANHO DE RETÍCULAS NOS SEUS DESENHOS!



Fique Ligado!

Para se aprofundar mais no tema, acesse a seção de Desenho e Pintura da loja virtual Comix no endereço www.comix.com.br ou então, entre em contato com a loja pelos telefones (11) 3088-9116 / 3083-2142. O endereço da loja é Alameda Jaú, nº 1998 - São Paulo/SP

<<Lição Anterior: CRIANDO RETÍCULAS COMPUTADORIZADAS
>>Próxima Lição: OBREPONDO RETÍCULAS E CRIANDO CAMADAS

O CONDE DE MONTE CRISTO



O que mais se vê em fóruns e em comentários de fãs de dublagem é que a dublagem paulista é toda igual. Que sempre escolhem os mesmos dubladores e tudo não tem o espírito de antigamente. É uma pena que esse saudosismo os ceguem a ponto de não perceberem uma das dublagens mais brilhantes dos últimos anos, exibida pelo canal Animax (o mesmo que os fãs dizem que faz dublagens medianas). O animê Gankutsuou ganhou o subtítulo O Conde de Monte Cristo, afinal é a versão em animê do clássico da literatura mundial.

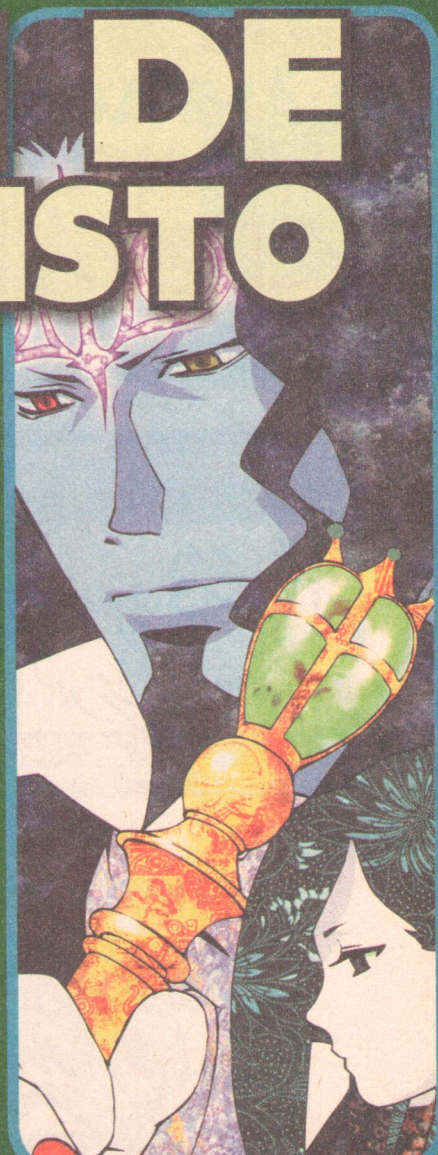
A direção do animê ficou com Fábio Lucindo, um dos dubladores mais utilizados no Brasil por causa de sua versatilidade. Afinal, ele pode fazer desde uma criança (como o Ash de Pokémon) quanto um cara de voz grossa (o Ichigo de Bleach). O trabalho do diretor na escalação do elenco foi brilhante, pois chamou diversos dubladores que andavam sumidos e não faziam papéis principais havia tempos.

O protagonista, o tal Conde de Monte

Cristo, foi dublado por Paulo Celestino, que já havia dublado personagens como o Máscara da Morte de Câncer em Cavaleiros do Zodíaco, Marco Porquinho em Porco Rosso e o Ibiki de Naruto. A voz carregada do dublador caiu perfeitamente no papel do homem que deseja vingança por ter sido preso no passado injustamente. E a voz grave dele entra em conflito com a voz leve do outro protagonista: Albert de Morcef, um rapaz até ingênuo por não perceber a maldade das pessoas a seu redor. Albert foi dublado por Márcio Araújo, que já havia emprestado sua voz para o James de Pokémon, o Milo de Escorpião de Cavaleiros do Zodíaco e o Yamcha de Dragon Ball.

Como já foi dito, muitos dubladores que há muito não conseguiam um papel de destaque tiveram a chance de mostrar seu talento em O Conde de Monte Cristo. Tivemos Antônio Moreno (o Bison de Street Fighter II V) interpretando o Barão Danglars, Sérgio Moreno (o narrador de Shurato) como Fernand de Morcef, Emerson Caperbat (Shishio de Samurai X) como o empregado do conde e Sidney Lilla (Ryu da Espada de Madeira de Shaman King) fazendo Giovanni. Todos esses dubladores deram um show na dublagem, com destaque para Antônio Moreno e seu personagem completamente ambicioso.

Mas nem só de homens a dublagem foi feita. Assim como a vingança do Conde de Monte Cristo tem como pano de fundo uma mulher, as dubladoras de Gankutsuou também chamaram muita atenção para suas interpretações doces na hora de seduzir os maridos e mais determinadas na hora de arregaçarem as mangas e fazerem o serviço sujo. A dubladora Patrícia Scalvi é uma das grandes profissionais desse país, sendo que foi elogiada até por Hayao Miyazaki por causa de sua interpretação de Sophie em O Castelo Animado, e em O Conde de Monte Cristo ela ganhou um papel de destaque. Interpretou Mercedes de Morcef, a mãe de Albert que possui uma estranha ligação com o Conde de Monte Cristo e com sua vingança. As cenas de discussão entre ela e seu marido (interpretado por Sérgio Moreno) foram tão bem feitas que em alguns momentos pensamos que não estamos vendo um animê, e sim a um filme ou uma peça de teatro.



No elenco feminino ainda temos Cecília Lemes (a Ran Tsukikage de Ran - The samurai Girl) como Julie, Cláudia Carli (a Haruka de Love Hina) em um de seus melhores papéis como Heloise de Villefort e a dubladora Rosa Maria (a Narradora de Guerreiras Mágicas de Rayearth) como Victoria de Danglars.

Dividindo o palco com os veteranos, não podemos deixar de citar Priscila Concêpcion (a Sailor Vênus de Sailor Moon R) como noiva de Albert, Sérgio Corsetti (o Leorio de Hunter x Hunter) como o melhor amigo de Albert e ainda Marcelo Campos (o Shurato de Shurato) no papel do vilão Andréa Cavalcanti.

Caso esteja passando pelo Animax e veja O Conde de Monte Cristo no guia de programação, pode deixar no canal pois, com toda a certeza, você encontrará uma excelente dublagem. E se for ver o último episódio tem um desafio: consegue achar que personagem o diretor Fábio Lucindo fez em uma rápida cena? É bom ficar de ouvidos atentos, pois o tom de voz é bem diferente.

Yami no Matsuei ÉDEN

LETRA TRADUZIDA

nureta hitomi no oku
aoi tsuki wa shizuka ni kobore
ochite yuku

Azayaka na sekai wa
oto mo naku shizuka ni yami ni
kiete yuku

byou yomi no naka kake
meguru yami no naka o
soshite arata naru toki o mukae
ima ...

kizutsuita kuroi tsubasa tsuki
no akari ni
terasarete utsukushiku
maiagare

shinkou no kuchidzuke ga ima
kokoro no oku ni
nagare komu soshite yume no
naka e ...

chinmoku no sora kiete yuku
senritsu no
MERODII ni ima inori o komete

tozasareta yume no tsuzuki
sagashi mo tomete
itsumademo aruki tsuzukeru

kizutsuita kuroi tsubasa tsuki
no akari ni
terasarete utsukushiku
maiagare

shinkou no kuchi zukega ima
kokoro no oku ni
nagare komu soshite yume no
naka e

...Bem no fundo dos olhos
transbordando em lágrimas
A lua azul cai em pedaços

Sem um som
O mundo brilhante desaparece
na escuridão

Correndo ao redor da escuridão
durante a contagem regressiva
Uma nova era irá chegar, agora

Machucadas, as asas negras
brilham lindamente
Enquanto esvoaçam sob a luz
da lua

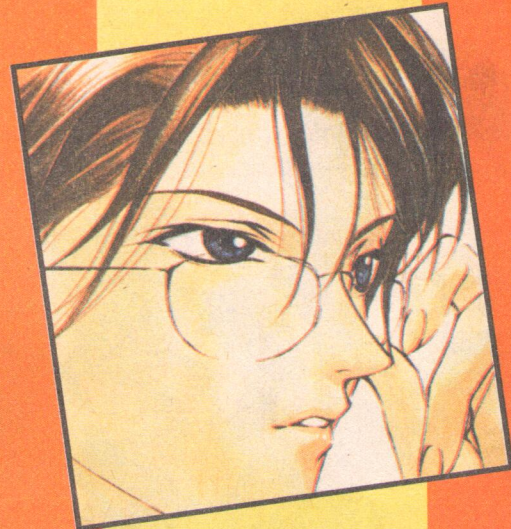
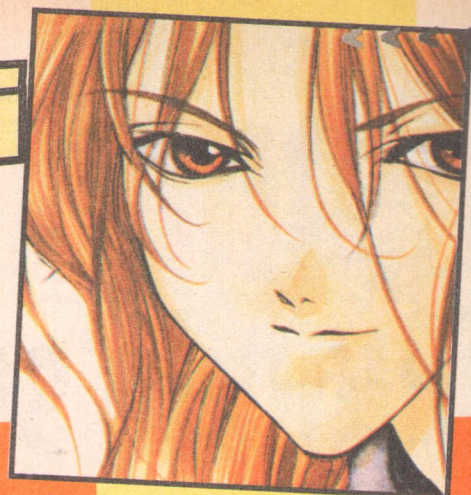
Agora, o beijo carmim
encontrou o caminho para o
meu coração
E irá em breve flutuar em
direção ao meus sonhos

O céu silencioso desapareceu
na ondulante melodia
Agora, bote tudo em suas
preces

Vou continuar andando para
sempre
Procurando pelo resto do meu
sonho enclausurado

Machucadas, as asas negras
brilham lindamente
Enquanto esvoaçam sob a luz
da lua

Agora, o beijo carmim
encontrou o caminho para o
meu coração
E irá em breve flutuar em
direção ao meus sonhos



Kamen Rider Ryuki

Quando só pode restar um



QUANDO SÓ PODE RESTAR UM

Em 2009, o Brasil conhecerá a série americana Kamen Rider Dragon Knight que será exibida na Rede Globo. Baseada na série japonesa chamada Kamen Rider Ryuki, produzida entre 2002 a 2003, a adaptação americana é um dos grandes lançamentos comerciais por aqui.

No Japão, a série japonesa está presente no universo do Kamen Rider Decade, assim seus personagens estão de volta, seguindo a cronologia atual da atual série. A série original em compensação foi relançada no programa de TV chamado Minna no Theatre do sistema de videogame da Nintendo Wii, sendo apenas acessado no modelo japonês.

A REVOLUÇÃO DE RYUUKI

Quando a série foi lançada no Japão, foi uma verdadeira revolução para o gênero Kamen Rider, criado por Shotaro Ishinomori em 1971. Sendo a terceira série, desenvolvida após sua morte, em 1998, Kamen Rider Ryuki foi polêmico desde o início de sua divulgação, com um visual mais estilizado e um personagem baseado em um dragão e não no tradicional gafanhoto.

Durante a série, outras revoluções fizeram parte do seriado, como a existência de 13 kamen riders na série e sendo um deles uma mulher. O próprio conceito de que só pode existir um, que nós lembra a franquia americana Highlander.

BASTIDORES

A série foi criada por Yasuko Kobayashi e Toshiki Inoue, que têm no currículo diversas produções de tokusatsu e animê. Yasuko tem como currículo Seijuu Sentai Gingaman (adaptado no ocidente como Power Rangers Galáxia Perdida), Mirai Sentai Timeranger (adaptado no ocidente como Power Rangers Força do Tempo, Kamen Rider Ryuki, Pretty Guardian Sailor Moon, Kamen Rider Den-O e Samurai Sentai Shinkenger. Já Toshiki tem em seu currículo adaptação para animê das obras: Ranma ½, Tenjo Tenge, Death Note, Kiba, Devil May Cry: The Animated Series, Galaxy Angel e das seguintes obras em tokusatsu: Kousoku Sentai Turboranger, Choujin Sentai Jetman, Kamen Rider Agito, Kamen Rider 555, Kamen Rider Hibiki (os

primeiros 30 capítulos), Cutie Honey The Live e Kamen Rider Kiva. Toshiki ainda assina algumas filmes das séries Dr. Slump e Kamen Rider.

Uma afirmação bastante polêmica entre os fãs da série Kamen Rider foi Yasuko Kobayashi ter comentado que nunca haviam visto nada referente ao gênero, antes de trabalhar com a série Kamen Rider Ryuki. Na época, por ser uma inovação e uma ruptura com os valores criados pelo gênero sendo alguns utilizados nas séries Kamen Rider Kuuga e Agito. Porém, dividindo o bastão de roteirista com Yasuko, tínhamos Toshiki que já estava trabalhando com gênero desde Kamen Rider Agito, portanto a série, mesmo que inovando, ainda tinha os mesmos responsáveis pelas séries anteriores.



CONHEÇA A HISTÓRIA DO MIRROR WORLD

Existem treze Vent Cards, criados para treze kamen riders. O criador dos Vent Cards criou uma única regra: deve existir apenas um Kamen Rider. O vencedor terá seu desejo realizado, para isso, terá que acontecer a guerra dos Kamen Riders. Para se tornar um Kamen Rider, você precisa de um Vent Card e também fazer um contrato com um monstro do Mirror World (Mundo dos espelhos).

Somos apresentados a um mundo, onde diversas pessoas estão desaparecidas. Shinji Kudo é um jornalista trainee do jornal ORE, e está investigando essa série de pessoas desaparecidas. Agora não pense que Shinji seja um grande repórter, ele é atrapalhado e irresponsável muitas vezes, sendo que o caso de desaparecimentos se tornou o grande destaque do jornal, por isso seu editor o enviou para colaborar com os demais jornalistas da casa.

Durante a investigação, Shinji descobre uma Advent Card, sendo levado ao mundo dos espelhos. Descobrimos a dura realidade de que as pessoas estão sendo levadas para lá e são assassinadas por mortos desse mundo, Shinji precisa correr, porque está sendo atacado por Dragão chamado Drageder. Ele é salvo pelo Kamen Rider Knight, também conhecido como Ren Akiyama.

Ele descobre as regras do Mirror World e decide impedir essas lutas continuem. Diferente do que um herói desse tipo de série faria, Shinji quer impedir com as batalhas no mundo dos espelhos.

O foco na série fica no relacionamento do Ren com o Shinji, e a batalha no Mirror World, sempre com um novo Kamen Rider aparecendo. No final, sabemos que só poderá restar um.

"A série foi criada por Yasuko Kobayashi e Toshiki Inoue, que têm no currículo diversas produções de tokusatsu e anime. Yasuko tem como currículo Seijuu Sentai Gingaman (adaptado no ocidente como Power Rangers Galáxia Perdida)"

KAMEN RIDER DRAGON KNIGHT

A série será lançada em junho pela Rede Globo, tendo seus DVDs já confirmados pela Playarte, a mesma de Naruto, Cavaleiros do Zodíaco, Yu Yu Hakusho e One Piece. Toda a linha de bonecos da série, produzida pela Bandai, será lançada no Brasil pela Long Jump. Inclusive fantasias para crianças baseadas na série já foram licenciadas pela empresa Sulamericanas. Como podem ver um grande desenvolvimento em torno da marca está sendo tomado para que a série seja um sucesso no Brasil. Produzida pela Adness com a Toei, a série Kamen Rider Dragon Knight tem tudo para ser um grande sucesso no Brasil graças a esse planejamento comercial.

Vale lembrar que essa adaptação de uma série japonesa em uma série americana já é conhecida no Brasil, em séries como Power Rangers. A Saban e posteriormente a Buena Vista adaptam o material japonês produzido pela Toei para o gênero Super Sentai, o transformando-o e adaptando-o para a franquia ocidental chamada Power Rangers.

A série está sendo trabalhada no Brasil pela empresa de licenciamento Angelotti Licesing Entertainment Business que cuida por aqui de marcas como Dragon Ball e Cavaleiros do Zodíaco e até de marcas de programas como CQC da emissora Bandeirantes.

Aqui saiu o protagonista japonês Shinji Kudo e entra o personagem Kitt Taylor. Por mais que esteja sendo vendida a ideia de que Kamen Rider Dragon Knight seja fiel à série japonesa, já percebemos uma mudança conceitual no protagonista, já que Kitt Taylor descobre sobre as Advent Card, à procura de seu pai que está desaparecido.

No Brasil a série está sendo dublada pela Luminus Dublagens e a Uniarthe, sendo possível ver testes de dublagem das duas empresas sobre a série no portal de vídeos You Tube.

A série esteve em exibição na maior feira de brinquedos da América Latina, a Abrin, onde as empresas Algazarra e Long Jump mostravam os primeiros brinquedos da série que irá ser lançada no Brasil. A Long Jump ficará à cargo de bonecos, enquanto a Algazarra lançará quebra-cabeças, jogos da memória, tabuleiro entre outros.

Spitz



Pop Rock japonês da melhor qualidade

Embora não seja tão conhecida no ocidente, a banda Spitz possui no Japão uma longa carreira de sucessos, totalizando 14 hits que alcançaram o topo da Oricon, parada de músicas japonesas, num total de 9 álbuns e 5 singles. Embora os números importem para representar a verdadeira qualidade musical de determinado artista, eles ao menos ilustram o grau de reconhecimento que conseguiu em determinado local. Por sorte, a banda japonesa não só possui tal reconhecimento no Japão como suas músicas são repletas de um talento único, que desde sua formação em 1987 trazem novas energias aos seus fãs.

Embora seja difícil qualificar a banda em um gênero, é possível identificar uma clara influência, confirmada por seus próprios integrantes: a da banda britânica The Beatles. As músicas são, portanto, carregadas de um white pop agitado e por vezes dançante ou melancólico. Ao invés de apenas copiar o estilo dos garotos de Liverpool, o Spitz foi além, mesclando influências como a do cantor Donovan e de músicas folk japonesas. Símbolo claro de um Japão influenciado pelo ocidente, mas que não nega suas raízes.



As composições ficam a cargo principalmente do guitarrista e vocalista da banda, Masamune Kusano, dono de uma voz rouca, suave e única. A banda, porém, começou como uma verdadeira filha do movimento punk que começava a aparecer em cena no ocidente. Com o passar do tempo, os riffs pesados deram lugar às baladas pop, que caracterizariam tanto a banda. Kusano nasceu em 21 de dezembro de 1967, graduando-se em design pela Universidade de Artes de Musashino. O que chega a ser curioso é que todos

os integrantes da banda frequentaram faculdades de artes - algo que explica, em partes, a rara sensibilidade de suas músicas.

Além de Kusano, formam a banda Tetsuya Miwa, guitarrista nascido em 17 de maio de 1967 e graduado pela Faculdade de Moda Bunka; Akihiro Tamura, baixista e líder da banda, nascido em 31 de maio de 1967, tendo iniciado seus estudos na Universidade Tokyo Zokei, embora a tenha largado antes de completar o curso; e finalmente Tatsuo Sakiyama, baterista nascido



em 25 de outubro de 1967 e também graduado pela Faculdade de Moda Bunka.

A história da banda é repleta de desavenças com produtores, gravadoras e membros das equipes de apoio. Diversas foram as vezes em que os mesmos tiveram que ser mudados para melhor se adequarem ao verdadeiro espírito da banda. Porém, 20 anos passados desde a formação inicial, o que podemos perceber é que apesar de todos os problemas o Spitz conseguiu realizar trabalhos memoráveis, gravando álbuns no exterior e compondo sucessos que acabaram por se infiltrar no imaginário popular japonês, como é o caso de "Sora mo toberu Hazu", provavelmente o maior sucesso da banda, lançado em 1995 e que não só a colocou em primeiro lugar da Oricon como alavancou sua carreira.

Ao todo, a banda possui gravados 14 álbuns de estúdio, sendo dois deles lançados ainda independentemente. A lista se inicia com Happy Day, lançada em fins da década de 1980 e em fita cassete; prosseguindo com Hibari no Kokoro, lançado em 21 de março de 1990; Spitz, lançado em 25 de março de 1991; Namae wo Tsukete Yaru, lançado em 25 de novembro de 1991; Hoshi no Kakeru, lançado em 26 de setembro de 1992; Crispy!, lançado em 26 de setembro de 1993; Sora

no Tobikata, lançado em 21 de setembro de 1994; Hachimitsu, lançado em 20 de setembro de 1995; Indigo Chiheisen, lançado em 23 de outubro de 1996; Fake Fur, lançado em 25 de março de 1998; Hayabusa, lançado em 26 de julho de 2000; Mikazuki Rock, lançado em 11 de setembro de 2002; Souvenir, lançado em 12 de janeiro de 2005; e finalmente SazanamiCD, lançado em 10 de outubro de 2007.

O reconhecimento por parte dos fãs de animê vem, sem dúvida alguma, pelo fato do Spitz estar em grande parte da trilha sonora do animê de Honey and Clover. O título deste, por sua vez, deriva de dois álbuns que, segunda a autora da série, Chika Umino, foram essenciais para a criação do mangá: Hachimitsu (que significa Mel, ou Honey), do próprio Spitz e Clover de Suga Chikao. As músicas do Spitz foram utilizadas em diversos episódios como insert songs, adequando-se às situações retratadas no

"Uma coisa que a banda Spitz sempre gostou de deixar claro é seu íntimo envolvimento com seu público..."

desenho, principalmente por elas oscilarem entre um tom animado e uma melancolia característica. Baladas como Hachimitsu e Nakayoshi são tocadas em episódios que expressam a felicidade dos personagens, enquanto as belas Yoru Wo Kakeru e Inaka no Seikatsu são utilizadas com maestria para aumentar a dramaticidade dos episódios.

O sucesso artístico de Honey and Clover foi importante para trazer a banda de volta à mídia, fazendo suas músicas serem lembradas e tocadas nas rádios, além de dar um novo fôlego à sua carreira. Suas músicas, que tratam de amores fugazes e da banalidade da vida, fazem bom uso da voz rouca de seu vocalista, aguçando sentimentos latentes.

Uma coisa que a banda Spitz sempre gostou de deixar claro é seu íntimo envolvimento com seu público, nunca tocando em um lugar maior do que uma área de shows comuns – restringindo o espaço e aumentando o contato físico entre todos. Após ficarem famosos, Kusano chegou a afirmar que eles não pensam em fazer um show em um lugar como o Nippon Budokan – grande arena em Tóquio onde são realizados diversos shows de rock –, embora ele não afirme que eles terão esse pensamento para sempre.

Mas o maior mérito da banda é, sem dúvida, ter sobrevivido à provação do tempo. Sua legião de fãs permanece intocável, não só no Japão como em outros países, fazendo com que o Spitz não seja apenas mais uma banda do momento. Sua longa carreira justifica seu sucesso e traz a certeza de que ainda há muito por vir. E se ela continuar a influenciar legiões de artistas pelo mundo, sejam de animes, cinema, ou qualquer outra arte, quem ganha com isso somos nós, consumidores e fãs.

Insert Songs de Honey and Clover, por Spitz

Ao todo, as músicas da banda são tocadas em 13 episódios do animê do mangá de Chika Umino – cerca de um terço da série. Todo o clima das músicas não só é representado com maestria pelos produtores do eficiente estúdio J.C. Staff como se traduzem na ação dos personagens, no tipo das narrações solitárias e no próprio visual da obra.

Primeira temporada: episódio #01 - Hachimitsu; episódio #07 - Tamagawa; episódio #10 - Sakana; episódio #14 - Y; episódio #15 Yoru wo Kakeru; episódio #22 - Tsuki ni Kaeru; episódio #24 - Spica.

Segunda temporada: episódio #01 - Nakayoshi; episódio #02 - Pool; episódio #04 - Honoho; episódio #05 Je t'aime; episódio #10 - Namida; episódio #12 - Inaka no Seikatsu.

Lovely Complex

159.0cm

170.0cm

Love*Com Live Action

Publicado entre setembro de 2001 e dezembro de 2006 na revista japonesa Bessatsu Margaret, Lovely Complex conquistou o coração de muitos fãs de shoujo mangá ao apresentar a desconcertante história de

Risa Koizumi e Atsushi Ootani – a primeira, uma colegial apaixonada pelo seu melhor amigo, o segundo, 14 centímetros mais baixo que ela. Não demorou para que o mangá ganhasse uma divertida adaptação com atores reais, que seria sucedido pela versão em animê da série que alcançaria um inesperado sucesso no Japão.

Totalizando 17 volumes, Lovely Complex foi publicado no Japão pela editora Shueisha e nos EUA pela Viz Media. Embora o mangá ainda seja inédito no Brasil, é bem provável que ele seja publicado hora ou outra, já que o mercado de quadrinhos japoneses em nosso país não mostra sinais de que irá acabar. Dona de um traço agradável e bem feito, a autora Aya Nakahara criou uma história extremamente simpática, dando características únicas à obra e compondo personagens divertidos e peculiares. Um dos segredos do sucesso de Love*Com é o tratamento dado às situações abordadas: é fácil para o público se identificar com as desilusões amorosas de Risa, afinal, quem nunca se apaixonou na época de colegial? Toda a construção em cima dos acontecimentos vai ganhando mais da simpatia do leitor a cada capítulo; a dificuldade de assumir uma paixão, e até mesmo de lidar com uma amizade é explorada de forma sensível



e cativante. Risa e Ootani são jovens que não têm muita certeza dos seus sentimentos – como a maioria dos adolescentes. Daí a explicação do sucesso da série com pessoas mais velhas – a leitura do mangá acaba tendo um gosto nostálgico ao retratar os tempos do colégio e os amores fugazes de tal época.

Amigos desde que se entendem por gente, Risa e Otani entram para o ensino médio com a alcunha de verdadeiros piadistas: a diferença de altura entre os dois (14 grandes centímetros!) é alvo constante de chacotas, anda mais pelo fato de os dois estarem sempre brigando. Com o passar do tempo, o que era apenas uma amizade problemática vai ganhando contornos de um possível romance. E é Risa quem primeiramente

percebe isso. Após se declarar para o garoto (e aí qualquer um entende que se declarar para um melhor amigo é uma tarefa muito mais difícil) e levar um fora, Risa fica desconcertada por não entender qual é problema que ele vê nela. Seria a altura? Ou a amizade de longa data? A única certeza que podemos ter é a de que Ootani não é culpado – é perceptível que ele está mais indeciso do que qualquer garoto de sua idade que fosse colocado contra a parede. Talvez o amor entre os dois sempre estivesse lá, e agora é só uma questão de tempo para que os dois fiquem juntos. É isso que Risa espera – é isso que todos os leitores esperam!

Dirigido por Kitaji Ishikawa e lançado no ano de 2006, a versão em live-action de Love*Com



mantém muito do espírito do mangá, preservando o humor dos personagens principais e fazendo o uso bastante notável das fortes cores que a autora atribuiu a sua obra, seja nos cenários, seja no próprio figurino dos personagens. Ao longo de seus 100 minutos de duração, *Lovely Complex* diverte de maneira descompromissada. O único ponto negativo é o fato de durante o processo de adaptação de um mangá ou animê para um filme com atores reais se perder muito do performismo presente nas obras gráficas. Caso seja identificado algum excesso nos personagens, o espectador logo acusa determinado filme de demasiadamente teatral ou pouco realista. Tal característica acaba comprometendo a obra, já que muito do seu humor consiste nas diferentes expressões dos personagens que muitas das vezes gera o absurdo – e o cômico.

Mas o filme está longe, muito longe, de ser desapontador. Embora como qualquer adaptação para o cinema de uma obra seriada *Lovely Complex* tenha sofrido durante o processo, a sucessão de acontecimentos do filme em nenhuma hora soa forçada. Grande mérito consiste nos atores que dão vida aos personagens principais, recriando as caras e bocas do mangá e o timing para comédia tão típico da autora.

Risa é vivida pela pouco conhecida atriz e modelo Ema Fujisawa, natural da cidade de

Tôquio, que mesmo com seus 27 anos deu vida e simpatia à personagem que não passa de uma colegial. Já Ootani foi vivido pelo cantor e ator Teppei Koike, conhecido por atuar em séries para a TV japonesa como *Dragon Zakura* e *Iryu*. Natural de Osakasayama, Teppei se muda para Tôquio em 2001. No ano seguinte conhece aquele que se tornaria seu amigo de longa data, Eiji Wentz, com quem forma um duo de músicas pop chamado *WeT* e começam a se apresentar. Os dois começam a ficar conhecidos no meio musical até que em 2005 assinam com a *Universal Music*. Em 2006 é o ano em que Teppei atua em *Lovely Complex* – o que demonstra que o filme acaba por abraçar o star system, utilizando um artista do momento para atrair o público. Felizmente, Teppei se encaixou perfeitamente no papel, dando vida ao personagem de Aya Nakahara, que complexado com sua altura despertou a simpatia do público japonês. Após realizar o filme, Teppei continuou com a carreira de músico e ator. Fato interessante foi o fascínio da autora de *Lovely Complex*, Nakahara, não só pelo ator Teppei Koike, como pela história de vida do mesmo: Nakahara contou em um mangá de 52 páginas intitulado *Bokura no Ibasho* a história do ator, ressaltando sua determinação ao sair de casa deixando para trás sua família e sua cidade natal para

"No próprio mangá Nakahara chega a explorar a relação de Teppei e seu melhor amigo Wentz ao realçar suas diferenças..."

tentar uma vida dedicada à arte. No próprio mangá Nakahara chega a explorar a relação de Teppei e seu melhor amigo Wentz ao realçar suas diferenças, chegando o primeiro em determinado momento do mangá a dizer que se ambos fossem colegas de classe eles dificilmente seriam amigos e que suas semelhanças se restringem apenas à música.

Lovely Complex ganhou ainda uma série animada de 24 episódios, produzido pela *Toei Animation* e exibidos de abril a setembro de 2007. Alcançando no início da transmissão uma audiência tímida, a série alavancou após sua metade, chegando nos últimos episódios a alcançar índices excelentes para o gênero e o horário, entrando na lista de animês mais vistos da semana. O desenho também ajudou a aumentar a venda do mangá, que estava terminando de ser publicado. Este último, por sua vez, ganhou em 2004 o grande prêmio *Shogakukan Manga Award* na categoria de melhor shoujo; o mesmo prêmio já havia sido conquistado por títulos de peso como *NANA* e *Kanon*, e que seria conquistado no ano posterior por *Sunadokei*. Com um visual alegre e descontraído, a série faz sucesso por onde passa. Na França o reconhecimento do mangá veio por parte da revista *AnimeLand* que o elegeu o 2º melhor título publicado no país no ano de 2007.

Repleto de um clima de otimismo expresso pela paleta de cores fixadas em tons fortes como o rosa, o laranja e o azul, e em suas músicas alegres e agitadas, *Lovely Complex* merece ser conferido pelo simples prazer do humor. Sua versão live action, portanto, torna-se obrigatória para qualquer fã do visual, da cultura, do humor e do modo de vida japonês.

LOVELY COMPLEX LOVE*COM

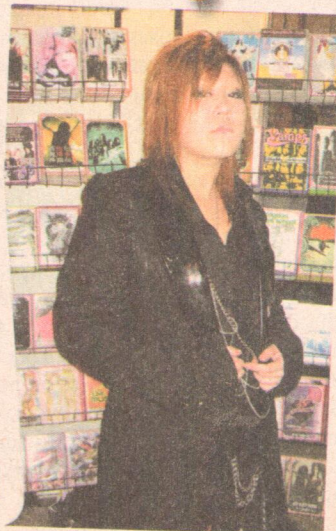
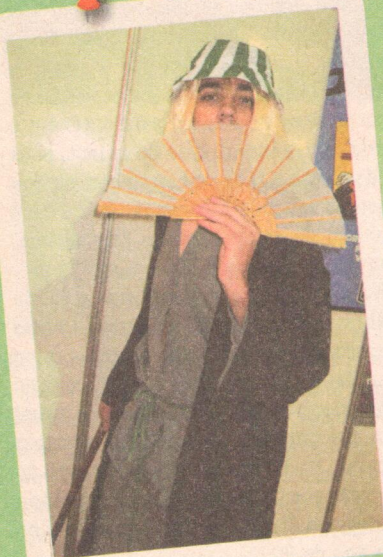
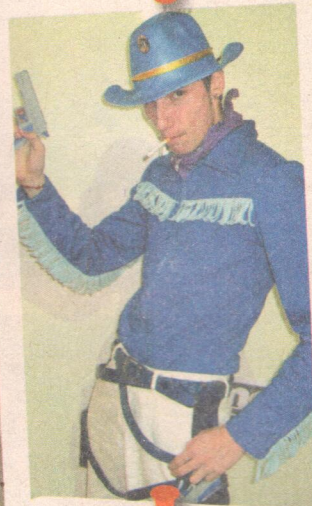
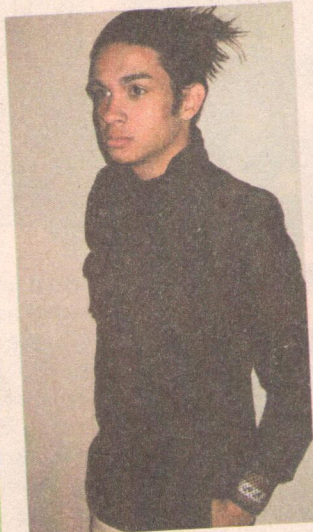
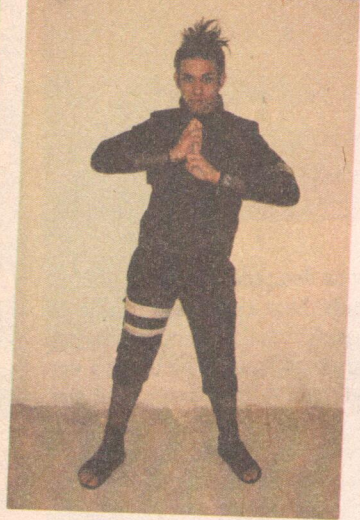
Diretor: Kitaji Ishikawa

Roteiro: Osamu Suzuki

Criação original: Aya Nakahara

Direção de arte: Kazuna Iida

Galeria Cosplay





Lovely Complex

159.0cm

170.0cm

Love*Com Live Action

Publicado entre setembro de 2001 e dezembro de 2006 na revista japonesa Bessatsu Margaret, Lovely Complex conquistou o coração de muitos fãs de shoujo mangá ao apresentar a desconcertante história de Risa Koizumi e Atsushi Ootani – a primeira, uma colegial apaixonada pelo seu melhor amigo, o segundo, 14 centímetros mais baixo que ela. Não demorou para que o mangá ganhasse uma divertida adaptação com atores reais, que seria sucedido pela versão em animê da série que alcançaria um inesperado sucesso no Japão.

Totalizando 17 volumes, Lovely Complex foi publicado no Japão pela editora Shueisha e nos EUA pela Viz Media. Embora o mangá ainda seja inédito no Brasil, é bem provável que ele seja publicado hora ou outra, já que o mercado de quadrinhos japoneses em nosso país não mostra sinais de que irá acabar. Dona de um traço agradável e bem feito, a autora Aya Nakahara criou uma história extremamente simpática, dando características únicas à obra e compondo personagens divertidos e peculiares. Um dos segredos do sucesso de Love*Com é o tratamento dado às situações abordadas: é fácil para o público se identificar com as desilusões amorosas de Risa, afinal, quem nunca se apaixonou na época de colegial? Toda a construção em cima dos acontecimentos vai ganhando mais da simpatia do leitor a cada capítulo; a dificuldade de assumir uma paixão, e até mesmo de lidar com uma amizade é explorada de forma sensível



e cativante. Risa e Ootani são jovens que não têm muita certeza dos seus sentimentos – como a maioria dos adolescentes. Daí a explicação do sucesso da série com pessoas mais velhas – a leitura do mangá acaba tendo um gosto nostálgico ao retratar os tempos do colégio e os amores fugazes de tal época.

Amigos desde que se entendem por gente, Risa e Ootani entram para o ensino médio com a alcunha de verdadeiros piadistas: a diferença de altura entre os dois (14 grandes centímetros!) é alvo constante de chacotas, anda mais pelo fato de os dois estarem sempre brigando. Com o passar do tempo, o que era apenas uma amizade problemática vai ganhando contornos de um possível romance. E é Risa quem primeiramente

percebe isso. Após se declarar para o garoto (e aí qualquer um entende que se declarar para um melhor amigo é uma tarefa muito mais difícil) e levar um fora, Risa fica desconcertada por não entender qual é o problema que ele vê nela. Seria a altura? Ou a amizade de longa data? A única certeza que podemos ter é a de que Ootani não é culpado – é perceptível que ele está mais indeciso do que qualquer garoto de sua idade que fosse colocado contra a parede. Talvez o amor entre os dois sempre estivesse lá, e agora é só uma questão de tempo para que os dois fiquem juntos. É isso que Risa espera – é isso que todos os leitores esperam!

Dirigido por Kitaji Ishikawa e lançado no ano de 2006, a versão em live-action de Love*Com



mantém muito do espírito do mangá, preservando o humor dos personagens principais e fazendo o uso bastante notável das fortes cores que a autora atribuiu a sua obra, seja nos cenários, seja no próprio figurino dos personagens. Ao longo de seus 100 minutos de duração, *Lovely Complex* diverte de maneira descompromissada. O único ponto negativo é o fato de durante o processo de adaptação de um mangá ou animê para um filme com atores reais se perder muito do performismo presente nas obras gráficas. Caso seja identificado algum excesso nos personagens, o espectador logo acusa determinado filme de demasiadamente teatral ou pouco realista. Tal característica acaba comprometendo a obra, já que muito do seu humor consiste nas diferentes expressões dos personagens que muitas das vezes gera o absurdo – e o cômico.

Mas o filme está longe, muito longe, de ser desapontador. Embora como qualquer adaptação para o cinema de uma obra seriada *Lovely Complex* tenha sofrido durante o processo, a sucessão de acontecimentos do filme em nenhuma hora soa forçada. Grande mérito consiste nos atores que dão vida aos personagens principais, recriando as caras e bocas do mangá e o timing para comédia tão típico da autora.

Risa é vivida pela pouco conhecida atriz e modelo Ema Fujisawa, natural da cidade de

Tóquio, que mesmo com seus 27 anos deu vida e simpatia à personagem que não passa de uma colegial. Já Ootani foi vivido pelo cantor e ator Teppei Koike, conhecido por atuar em séries para a TV japonesa como *Dragon Zakura* e *Iryu*. Natural de Osakasayama, Teppei se muda para Tóquio em 2001. No ano seguinte conhece aquele que se tornaria seu amigo de longa data, Eiji Wentz, com quem forma um duo de músicas pop chamado *WeT* e começam a se apresentar. Os dois começam a ficar conhecidos no meio musical até que em 2005 assinam com a Universal Music. Em 2006 é o ano em que Teppei atua em *Lovely Complex* – o que demonstra que o filme acaba por abraçar o star system, utilizando um artista do momento para atrair o público. Felizmente, Teppei se encaixou perfeitamente no papel, dando vida ao personagem de Aya Nakahara, que complexado com sua altura despertou a simpatia do público japonês. Após realizar o filme, Teppei continuou com a carreira de músico e ator. Fato interessante foi o fascínio da autora de *Lovely Complex*, Nakahara, não só pelo ator Teppei Koike, como pela história de vida do mesmo: Nakahara contou em um mangá de 52 páginas intitulado *Bokura no Ibasho* a história do ator, ressaltando sua determinação ao sair de casa deixando para trás sua família e sua cidade natal para

“No próprio mangá Nakahara chega a explorar a relação de Teppei e seu melhor amigo Wentz ao realçar suas diferenças...”

tentar uma vida dedicada à arte. No próprio mangá Nakahara chega a explorar a relação de Teppei e seu melhor amigo Wentz ao realçar suas diferenças, chegando o primeiro em determinado momento do mangá a dizer que se ambos fossem colegas de classe eles dificilmente seriam amigos e que suas semelhanças se restringem apenas à música.

Lovely Complex ganhou ainda uma série animada de 24 episódios, produzido pela Toei Animation e exibidos de abril a setembro de 2007. Alcançando no início da transmissão uma audiência tímida, a série alavancou após sua metade, chegando nos últimos episódios a alcançar índices excelentes para o gênero e o horário, entrando na lista de animês mais vistos da semana. O desenho também ajudou a aumentar a venda do mangá, que estava terminando de ser publicado. Este último, por sua vez, ganhou em 2004 o grande prêmio Shogakukan Manga Award na categoria de melhor shoujo; o mesmo prêmio já havia sido conquistado por títulos de peso como *NANA* e *Kanon*, e que seria conquistado no ano posterior por *Sunadokei*. Com um visual alegre e descontraído, a série faz sucesso por onde passa. Na França o reconhecimento do mangá veio por parte da revista *AnimeLand* que o elegeu o 2º melhor título publicado no país no ano de 2007.

Repleto de um clima de otimismo expresso pela paleta de cores fixadas em tons fortes como o rosa, o laranja e o azul, e em suas músicas alegres e agitadas, *Lovely Complex* merece ser conferido pelo simples prazer do humor. Sua versão live action, portanto, torna-se obrigatória para qualquer fã do visual, da cultura, do humor e do modo de vida japonês.

LOVELY COMPLEX LOVE*COM

Diretor: Kitaji Ishikawa

Roteiro: Osamu Suzuki

Criação original: Aya Nakahara

Direção de arte: Kazuna Iida





A Rosa Azul

parte 2



- Nem que VOCÊ quisesse eu me rebaixaria a isso! - foi a resposta ultrajada. Afrodite ficava mais atraente assim, com os olhos faiscando de raiva e os cabelos enroscando-se nos braços - Poderia pegar alguma doença. Pior, encheria meu cabelo de piolhos.

Por algum motivo, a última frase fez Máscara rir. Esfregou-se um pouco, só para constar, depois saiu e enxugou-se na toalha que Afrodite lhe atirou.

- Não trouxe umas calças também?

- Não sou sua serva, cavaleiro de Câncer - o jovem de cabelos azuis retirou-se ativamente. O italiano deu de ombros e foi se vestir, achando que Peixes tinha ido embora. Mas quando foi à cozinha, atrás de um café para curar a ressaca, Afrodite estava sentado à mesa tomando chá.

- É chá de ervas, não tem veneno - brincou, oferecendo uma xícara - Vai aliviar a sua dor de cabeça e assentar o seu estômago, que deve estar bem precisado, a julgar pelo cheiro em que estava o seu quarto.

Piscando com a luz forte, Câncer percebeu que a cozinha também fora limpa (só que, nesse caso, as rosas piranhas haviam sido mais contidas), e havia sobre a mesa frutas e pão, além da prometida sopa. Há dias que a despensa dele só continha mofo. Aquilo deixou Câncer extremamente incomodado:

- Hum. Pelo menos não tinha o fedor de rosas que tem agora. Com que direito você invade a minha casa e mexe nas minhas coisas?

- Com o direito de todos que estão fartos da sua atitude! Você está envergonhando o Santuário e manchando a reputação dos cavaleiros de ouro! O vilarejo inteiro está rindo de você! Isso não o incomoda?

Claro que incomodava. No passado, qualquer louco que se atrevesse a rir dele se tornaria mais uma cabeça para sua coleção. Mas agora... agora não podia fazer nada, e aquilo o deixou ainda mais deprimido. Sentou-se e aceitou a xícara oferecida com mansidão surpreendente, mas deu um sorriso debochado:

- E desde quando NÓS DOIS nos importamos com o que os outros pensam, Afrodite?

O outro balançou a cabeça:

- Atena teve muito trabalho para nos trazer de volta... ela se arriscou ao interferir junto ao próprio pai. E você desperdiça essa vida que custou tanto... não vê que pode ser castigado por isso?

O sorriso de Máscara da Morte tornou-se ainda mais amargo.

- Mais castigado que eu já fui... - tomou um gole do chá. Não era ruim. - A vida é minha. Tenho o direito de fazer com ela o que eu quiser.

- Era assim que pensávamos na época do falso Mestre. Lembra de quando te falei que desconfiava do Saga? - o olhar de Afrodite estava distante - Você era o único para quem eu podia revelar minhas suspeitas. Quando elas se confirmaram, combinamos guardar segredo... para não termos o mesmo fim de Aioros, foi a nossa

desculpa, mas a verdade é que a posição de Saga como Grande Mestre era vantajosa pra nós.

Arriscou um olhar e viu que Câncer tinha a cabeça baixa, o queixo cerrado. Embora soubesse perfeitamente o que ele estava sentindo, devia continuar até o fim:

- ...E morremos apenas para descobrir que todas as nossas crenças eram mentiras. Os cavaleiros de Peixes são escolhidos por sua beleza incomum, já que ela é usada para distrair o inimigo. Porém deixei a vaidade me dominar, a tal ponto que realmente acreditei que era um favor dar aos fracos e feios a morte... - duas lágrimas pingaram no chá esquecido entre suas mãos.

Máscara da Morte pensava a mesma coisa. Também desprezara os fracos, só que seu credo fora o poder absoluto, a dominação pela força bruta. Seu mestre lhe contara histórias sobre Júlio César, Hitler e outros grandes conquistadores. Ele mesmo só conhecera violência e crueldade na infância, antes de ser trazido para o Santuário, como poderia acreditar em outra coisa?

O Mestre Ancião havia lhe avisado que todo o poder baseado na violência acabava sendo derrubado... e assim ele caía. O que lhe restava agora? Não era um cavaleiro "bonzinho", como os outros. Amor, amizade, esses bons sentimentos, nunca haviam sido para ele... talvez por isso a oração daquela pirralha o tivesse perturbado tanto, porque no fundo sabia que jamais seria capaz de inspirar aqueles sentimentos.

E o que restava para ele agora? O rosto do cavaleiro de Câncer também estava molhado de lágrimas, que não se importava em esconder.

- ...Quando voltamos, achei que ia ficar louco. Sabe que cheguei a odiar a minha beleza? Pensei até em cortar meus cabelos... não somente eles, na verdade - tocou significativamente a face úmida.

Máscara da Morte ergueu a cabeça, surpreendendo. Olhou para os cabelos macios que roçavam o outro lado da mesa. Imaginou Afrodite apanhando uma tesoura, as mechas azul-piscina caindo desordenadas no chão, a lâmina atingindo aquele rosto delicado... Uma nova onda de náusea atacou seu estômago.

- O que o impediu de fazer um corte mais moderno? Aquele chato do Mu? - zombou, para disfarçar a perturbação.

- Não. Foi Shun de Andrômeda.

Quem? Ah, sim. O garoto que vencera Afrodite. O moleque possuído por Hades.

Enquanto procurava as palavras, Afrodite lembrou-se da manhã em que tentara evitar Shun, quando os dois acidentalmente se cruzaram nas escadarias. O rapaz fora atrás dele e lhe pedira... pedira para ser seu amigo!

- Ele tinha todo o direito de me odiar, porque matei seu mestre. Mas ele me estendeu a mão e falou...

Parecia ver o rosto de Shun iluminado pelo sol enquanto repetia suas palavras:

"Não tenho o direito de julgar ninguém. Eu também cometi atos terríveis. Mesmo que não tivesse sido realmente eu, não tenho orgulho de mim. Mas ficar me castigando não vai apagar o que fiz, então o que posso é reparar, fazendo o bem para os outros."

Do outro lado da mesa, Câncer pareceu reagir.

- ...Foi então que percebi que continuava sendo o egoísta de sempre. Que direito eu tinha de ficar me lamentando como se fosse o único que tivesse sofrido aqui no Santuário? Atena nos perdoou, nossos companheiros também, todos nós nos sacrificamos para que Hades fosse derrotado. Agora só nos resta perdoar a nós mesmos.

Por um momento, a cozinha ficou em silêncio. Então uma risada maldosa veio da outra ponta da mesa:

- Foi por isso que se tornou o jardineiro do Santuário e deu pra espalhar bons conselhos, que nem os santinhos de bronze? O que vai fazer depois? Ler pras criancinhas surdas?

A resposta foi um soco que o jogou para trás, ao mesmo tempo em que a cadeira de Afrodite também caía. O italiano se levantou, satisfeito. Uma briga o ajudaria a esquecer um pouco aquele vazio que a bebida não afogava.

- Hum, estou surpreso. Não sabia que a bonequinha de Peixes era capaz de lutar - esfregou o queixo dolorido. - Pensei que só lutasse com rosas pra não quebrar as unhas...

Aparou o segundo golpe, mas sua defesa era fraca e não deteve uma série de socos que pareciam vir de todos os lados. Quando tentou dar um pontapé em Afrodite, o outro o agarrou pela perna e o atirou por cima do ombro, contra a parede da cozinha. Agora a cabeça de Câncer doía ainda mais:

- Seu miserável... Só consegui me acertar porque estou de ressaca!

- Humpf! Se você treinasse diariamente como o resto de nós em vez de passar o dia na cama, teria evitado facilmente os meus ataques. Até um aprendiz se move mais rápido que você, agora - formou uma rosa em sua mão, de um amarelo dourado, bem diferente da que oferecera a Thisbe.

Estendeu-a para Máscara da Morte, que se surpreendeu, ao ver que o colega não ia atirar a flor nele.

- Esta é uma rosa especial. Ao contrário das minhas rosas sangrentas, ela mata instantaneamente e sem dor. Se realmente não dá valor à sua vida, arranque-a do caule e coma-a.

- Você me fala para aproveitar a vida e depois me oferece a morte?

- É melhor morrer de uma vez e nos poupar o espetáculo da sua agonia - leu a contrariedade nos olhos dele. - Não será tão honroso como a morte em batalha, mas será menos vergonhosa do que morrer de cirrose em um hospital ou esfaqueado num beco da aldeia.

Máscara da Morte fitou longamente a rosa. Chegou a estender a mão para ela, depois se deteve. Afrodite sorriu por dentro, embora seu rosto estivesse impassível. Apanhou um jarro que rolara para o canto, durante a briga e colocou a flor dentro, sem água:

- Vou deixar aqui. Ela vai durar dois meses, então vai ter bastante tempo pra se decidir. Vejo você amanhã na arena de treinamento. Não tente destruir essa rosa ou lhe darei uma outra. E desta vez será branca.

- Por que se importa comigo?

Aquela pergunta, tão simples quanto inesperada, deteve o sueco no caminho da porta. Ele se virou, procurando as palavras. Subitamente sentia-se muito tímido.

- Acho que é porque, se continuar bebendo cerveja desse jeito, vai ficar com uma barriga enorme, e não suporto ver beleza destruída estupidamente... - levou a mão à boca, ao perceber o que dissera, e corou como uma mocinha. O italiano não deixou de pensar que ele ficava bem mais bonitinho assim, sem aquela máscara de frieza que geralmente usava. Deu uma gargalhada:

- Ora, estou lisonjeado. Se o grande Afrodite me acha bonito eu devo ser mesmo um Adônis!

Aquilo só apressou a saída do outro:

- Vá se catar, Máscara da Morte!

- Julio.

- Há? - ele se virou de novo, confuso. Máscara da Morte agora estava sério, sem nenhum sinal de sarcasmo ou maldade em seus olhos.

- Era o meu nome, antes de conquistar a minha armadura. Não se lembra mais?

Afrodite abriu a boca, os olhos claros presos nos dele. Um sorriso tímido de menina surgiu finalmente no rosto ainda mais corado:

- Até logo... Julio.

Enquanto corria para o sol lá fora, permitiu que o sorriso se alargasse. A rosa amarela não era venenosa, quando muito daria apenas uma dor de barriga. Mas sentia que o seu amigo mais querido nunca descobriria o blefe.

No semblante pétreo de Julio, seus olhos sorriam pela primeira vez. Recebera finalmente um incentivo para recuperar a vontade de treinar, de lutar de novo, de fazer valer a dádiva daquela nova vida. Uma rosa feita de amor e perseverança.

Uma linda rosa azul.

FIM

MANDE O SEU TEXTO E PARTICIPE
Gostou deste espaço? Participe e envie seu conto ou fanfic para neo@animepro.com.br. Ele deve ter no mínimo 5 mil caracteres e no máximo 20 mil (sendo assim, dividido em partes).

A obra Cavaleiros do Zodíaco pertence exclusivamente ao seu criador. Esta história tem como finalidade apenas a diversão dos fãs da série, sem nenhum intuito de lucro.

NIPPON MILENAR

No Japão, as tradições milenares convivem harmoniosamente com a evolução, considerado um dos países mais modernos do mundo. É a segunda economia do mundo, depois dos Estados Unidos. A crise mundial abateu sobre o Japão como em todas as nações mundiais. Desde os tempos mais remotos, os nipônicos acreditam em números fatídicos. São eles:

- 9 - Sua pronúncia "ku" que significar agonia ou tortura.
 - 42 - Significa morrer se for pronunciado separadamente (shi-ni).
 - 420 - Significa espírito se for pronunciado separadamente (shi-ni-rei).
- Por causa dessa superstição, esses números não aparecem em leitos de hospitais.

SASHIMI

Sashimi é uma espécie de peixe cru sem o arroz. É uma iguaria apreciada no mundo todo. Degusta-se com o shoyu (molho de soja) e, se preferir, com wasabi (raiz forte). Excelente para acompanhar sakê quente (vinho de arroz).



TEISHOKU

É A REFEIÇÃO TRADICIONAL JAPONESA. NÃO PODEM FALTAR O ARROZ BRANCO E MISHOSHIRU (SOPA DE PASTA DE SOJA) E MAIS CUMBUQUINHAS COM SALADAS, LEGUMES, SASHIMI OU PEIXE GRELHADO, CONSERVAS ETC. EXPERIMENTE IR A UM RESTAURANTE JAPONÊS E PEÇA TEISHOKU, COM SASHIMI OU PEIXE GRELHADO.

A ESCRITA JAPONESA

Os nipônicos escrevem (desenham mangá também) da direita para a esquerda. Escrevem de cima para baixo. Como os ingleses, eles dirigem do lado esquerdo. As ultrapassagens na escada rolante são feitas pelo lado direito

COZINHA

A NÃO SER FAMILIAR OU AMIGO ÍNTIMO É CONSIDERADO FALTA DE RESPEITO OLHAR A COZINHA DA FAMÍLIA VISITADA.

OUTRAS SUPERSTIÇÕES NO JAPÃO

NÃO DEIXE QUE UM GATO PRETO ATRAVESSSE A RUA NA SUA FRENTE. DÁ AZAR.

NÃO MATE UMA ARANHA À NOITE. VOCÊ PODE PERDER TODO O DINHEIRO QUE POSSUI. COMO A SITUAÇÃO ECONÔMICA DO ARQUIPÉLAGO NÃO É DAS MELHORES, DEIXE OS ARACNÍDEOS SOSSEGADOS.

ALERTA PARA QUEM TEM MEDO DE COBRAS: NÃO ASSOVIEM À NOITE, PORQUE PODERÃO TOPAR COM UMA REPRESENTANTE DA FAMÍLIA DOS RÉPTEIS OFÍDIOS. ALÉM DE COBRA, PODE TAMBÉM SER UM LADRÃO.

REZA A CRENDICE JAPONESA QUE MUITAS PESSOAS QUE SE DEITAM APÓS COMER PODEM SE TRANSFORMAR EM UM BOI. MESMO QUE ESSA METAMORFOSE NÃO SE CONCRETIZE, É CERTO QUE ESTARÁ GANHANDO ALGUNS QUILOINHOS A MAIS SE ADQUIRIR O HÁBITO.

JAMAIS COMA ENGUIA COM "UMÊ" EM CONSERVA (OU "TEMPURÁ" COM MELANCIA).

SE COMPRAR SAPATOS NOVOS, EVITE ESTREÁ-LOS À NOITE. ISSO PODE TRAZER MÁ SORTE.

PARA QUEM VIVE TENTANDO A SORTE GRANDE NAS LOTERIAS, UMA BOA DICA: SE VOCÊ ENCONTRAR UM PEDAÇO DE COURO DE COBRA, DEVE GUARDÁ-LO NA CARTEIRA. SEGUNDO DIZEM, ISSO FARÁ COM QUE VOCÊ FIQUE RICO. NÃO CUSTA ARRISCAR.

QUANDO ESTIVER EM UM LOCAL CUJO PISO É DE TATAME, NÃO PISE NAS BORDAS PARA NÃO ATRAIR MÁ SORTE.

ENFIAR OS TALHARES JAPONESES (HASHIS) EM UMA TIGELA DE ARROZ. ALÉM DE SER DELITO DE ETIQUETA GASTRONÔMICA DOS MAIS GRAVES, AINDA É UMA PROVOCAÇÃO AO OUTRO MUNDO. ISSO PORQUE, NO JAPÃO, OS HASHIS SÃO CRAVADOS NA TIGELA DE ARROZ SOMENTE EM UMA SITUAÇÃO: PARA DEIXAR O ARROZ NO ALTAR EM OFERENDA AOS MORTOS.

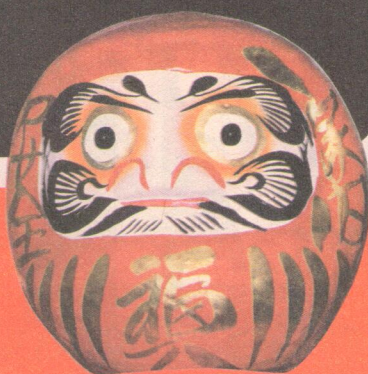
NUNCA PASSE COMIDA DE SEU HASHIS PARA OS DE OUTRA PESSOA. APÓS A CREMAÇÃO, EM UM FUNERAL JAPONÊS, OS PARENTES COSTUMAM UTILIZAR OS HASHIS PARA PASSAR OS OSSOS DO FALECIDO UNS PARA OS OUTROS.

JOGOS

Os cassinos estão proibidos na terra das cerejeiras. Todavia, há corridas de cavalos, bicicletas, cachorros, lanchas e loterias. Há também a casa de patinkos (máquinas caça-níqueis).

SIMPATIA DO DARUMÁ

DARUMÁ É O BODIDHARMA QUE TEVE OS MEMBROS ATROFIADOS POR FICAR MUITO TEMPO MEDITANDO. TEM O FORMATO DE JOÃO BOBO. É VENDIDO SEM OS OLHOS. A PESSOA QUE COMPRA DEVE FORMULAR UM DESEJO E PINTAR UM DOS OLHOS. ASSIM QUE O DESEJO FOR ATENDIDO, PINTA O SEGUNDO OLHO EM SINAL DE AGRADECIMENTO.



IDADES NA CULTURA JAPONESA

INFÂNCIA

Datas importantes para crianças são aos 5 anos para meninos e 3 a 7 anos para meninas. No dia 15 de novembro, a criança é levada a um templo xintoísta para pedir proteção aos deuses para que cresça forte e sadia. Neste dia, as crianças ganham um par de balas chamadas chitose-ame, com quase um metro de comprimento. Deseja-se à criança vida tão longa quanto as balas.

MAIORIDADE

Os japoneses, homens e mulheres, comemoram a maioridade aos 20 anos. Apenas os ricos e nobres comemoravam esta data até o século 19. No dia 15 de janeiro de 1947, a população começou a comemorar esta data. Atualmente é comemorada numa segunda-feira mais próxima do dia 15.

IDADE CRÍTICA

Para as mulheres 33 anos, e homens, 42 anos, são as idades críticas (yakudoshi), uma espécie de inferno astral. Um ano antes, os familiares organizam festas para os aniversariantes, enchendo-os de energia positiva para superar o ano seguinte. Para enganar o azar, os aniversariantes se vestem com roupas opostas, isto é, os homens se vestem de mulheres e as mulheres, de homens.



ARIGATÔ

VOCÊ SABIA QUE A PALAVRA ARIGATÔ DERIVA DO NOSSO OBRIGADO, LEVADO PELOS PORTUGUESES NO SÉCULO XVI?

ESCOLA DE MANGÁ NÃO É TUDO IGUAL.
COMPRE ANTES DE ESCOLHER ONDE ESTUDAR.



TRABALHOS DE ALUNOS QUE ATUALMENTE PRODUZEM ARTE PROFISSIONALMENTE NO ESTÚDIO DA AREAE



ALGUNS DOS CLIENTES ATENDIDOS PELO ESTÚDIO DA AREAE



AMPLA INFRA-ESTRUTURA



PROFESSORES ALTAMENTE QUALIFICADOS

- ENSINO INDIVIDUAL
- AMBIENTE DESCONTRAÍDO
- ENCAMINHAMENTO PROFISSIONAL DOS ALUNOS COM BOM DESEMPENHO NAS AULAS

NOVA UNIDADE: FILIAL SANTA CRUZ!

MATRIZ LIBERDADE - Fone: (11) 3207-7624
R. da Glória, 279 - cj. 55 - Liberdade - São Paulo

FILIAL SANTA CRUZ - Fone: (11) 5084-5074
R. Loefgreen, 934 - Próximo ao Metrô Santa Cruz

FILIAL RUDGE RAMOS - Fone: (11) 4368-9173
R. Uberaba, 44 - Rudge Ramos - S. Bernardo do Campo

Horário de atendimento: de segunda à sábado das 9:00h às 18:00h

www.areae.com.br - contato@areae.com.br



areae
escola de mangá

QUEM COMPARA, ESTUDA AQUI.

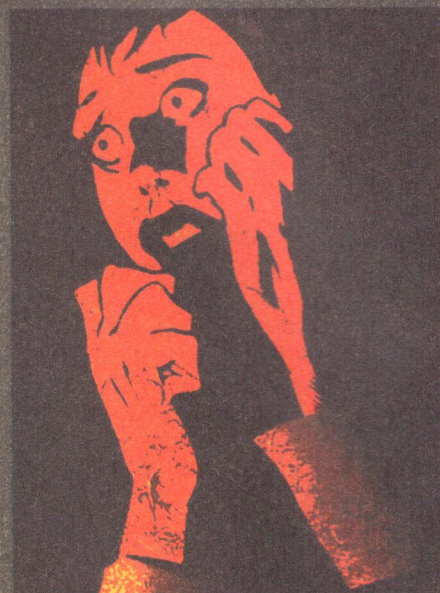
* Artes produzidas por: Bianca Luchesi, Camila Macedo, Porumi Otagaki e Diego Savi

As CRUZADAS

DE KELLEY JONES

Trama escrita por Steven T. Seagle e desenhada por Kelley Jones – um dos mais importantes artistas da atualidade, tendo estampado com destaque seu traço inovador em títulos como Sandman e Batman. O suspense gira em torno de uma misteriosa figura medieval que vem promovendo uma verdadeira cruzada em meio ao submundo do crime, liderado em duas frentes pelos personagens Tony Quetone e “Papa”... que, por sinal, nem imaginam as reais motivações da tal figura.

As Cruzadas é, com certeza, um dos mais polêmicos títulos da Vertigo – o selo de quadrinhos maduros da DC Comics. O leitor se verá envolvido com a história do



cavaleiro medieval, principal figura do enredo, já que não há nenhum registro oficial dele, exceto, claro, o depoimento daqueles que o viram; e que, em sua maioria, são moradores de rua.

Sendo assim, uma espécie de “decreto urbano” vai tomando forma, deixando Anton, um “venenoso” locutor de rádio, muito irritado com toda essa conversa. Não bastasse isso, Vênus, sua bela namorada grega, não anda nada satisfeita com o descaso de seu amado.

Como todo conto de suspense, há várias peças de um quebra-cabeça que só ao final irão se juntar. O roteiro de Seagle é divertido, mas, antes de tudo, alucinante – quase não dando tempo para o leitor pensar. Junte a isso os cortes sequenciais de Jones e teremos uma aventura em ritmo de videoclipe. O estilo mais autêntico e moderno de contar uma história nos dias de hoje.

As Cruzadas

Opera Graphica Editora – R\$ 14,90

Roteiro: Steven T. Seagle – Arte: Kelley Jones

ISBN: 85-89961-30-3

Formato: 17 x 26 cm

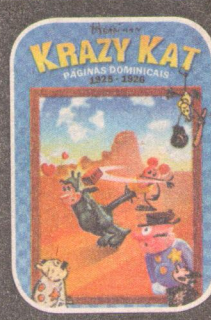
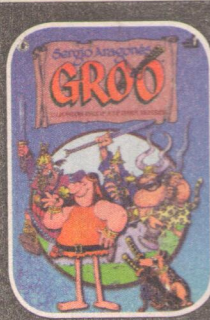
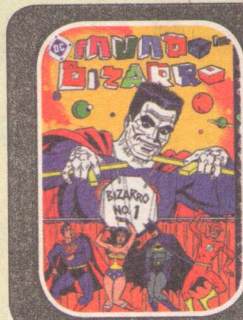
56 páginas, papel couchê, impressão em cores, capa cartonada com orelhas e lombada quadrada

OUTROS TÍTULOS

**OPERA
GRAPHICA
EDITORIA**



007 O Homem da Pistola de Ouro R\$ 21,00
100 % (Paul Pope) R\$ 49,00
100 Anos de Western R\$ 37,90
100 Balas - A Seis Passos da Morte R\$ 54,00
100 Balas - Atire Primeiro Pergunte Depois R\$ 49,00
100 Balas - Blues Para Um Minuteman R\$ 76,00
100 Balas - Frio Como Sorvete R\$ 49,00
100 Balas - Parlez Kong Vous R\$ 42,00
100 Balas - Samurai R\$ 64,00
30 Anos de Velta R\$ 21,00
50 anos - Ano 50 R\$ 49,90
A Casa do Fim do Mundo R\$ 16,90
A Hora da Magia R\$ 49,00
A Saga dos Super-Heróis Brasileiros R\$ 28,90
A Última Missão R\$ 16,90
Aliens Salvação R\$ 22,90
Alvo Humano R\$ 49,00
As Cruzadas R\$ 14,90
Às Inimigo Inferno No Céu R\$ 16,90
Às Inimigo (Joe Kubert) R\$ 34,00
Batman Inimigos Mortais R\$ 16,90
Batman Louco Amor R\$ 16,90
Batman Piada Mortal R\$ 24,90
Batman Saga Clássicos do Morcego R\$ 37,00
Batman Saga Criaturas da Noite R\$ 37,00
Batman VS Coringa R\$ 16,90
Biblioteca dos Quadrinhos Gonçalo Junior R\$ 56,00
Biocyberdrama R\$ 17,90
Bloco de Desenho a3 R\$ 25,90
Bloco de Desenho a4
Calafrio 20 Anos Depois R\$ 33,90
Canalha R\$ 16,90
Coleção Opera King Hagar R\$ 16,90
Coleção Opera King Krazy Kat R\$ 16,90
Coleção Opera King Mandrake R\$ 16,90
Coleção Opera King Os Sobrinhos do Capitão R\$ 16,90
Coleção Opera King Pinduca R\$ 16,90
Coleção Opera King Popeye R\$ 16,90
Coleção Opera King Recruta Zero R\$ 16,90
Coleção Opera King Reizinho R\$ 16,90
Colonnese A Arte Exuberante de Desenhar Mulheres II R\$ 19,00
Contrastes R\$ 21,00
Curiosidades de Western R\$ 16,90
Desafiador R\$ 16,90
Desenhando Anatomia Animais R\$ 19,00
Desenhando Anatomia Figura Feminina R\$ 19,90
Desenhando Anatomia Figura Humana R\$ 19,90
Desenhando Arte Fantástica R\$ 16,90
Desenhando Arte Fantástica Guerreiras R\$ 16,90
Desnudando Valentina R\$ 84,00
Dicionário do Morcego R\$ 35,00
El Diabolo R\$ 16,90
Filho do Urso (Flávio Colín) R\$ 21,00
Frauzio R\$ 16,90
Gato Felix Classic R\$ 39,00
Groo Impostos Pague até para Morrer R\$ 49,00
Groo Odisséia R\$ 49,00
Guia Oficial DC Comics de Roteiro e Desenho R\$ 139,90
Hentai: A Sedução do Mangá R\$ 54,00
Hipocampo R\$ 24,90
Jonah Hex Oeste Sombrio R\$ 16,90
Jonah Hex Showcase R\$ 89,00
Krazy Katy R\$ 74,00
Lanterna Verde e Arqueiro Verde sem Destino R\$ 22,90



Lendas do Cavaleiro das Trevas Arquivos da Batcaverna R\$ 29,00
Lendas do Cavaleiro das Trevas Casos Misteriosos R\$ 37,00
Lendas do Cavaleiro das Trevas Coringa em Dose Tripla R\$ 19,90
Lendas do Cavaleiro das Trevas Outras Vidas R\$ 37,00
Lobisomen R\$ 16,90
Lorde Takeyama R\$ 14,00
Madame Satã R\$ 16,90
Mapinguari e outras Histórias R\$ 17,90
Merv Pumpkhead Sandman Apresenta R\$ 14,90
Mirza a Vampira R\$ 16,90
Mundo Bizarro R\$ 79,00
Musashi R\$ 16,90
Na Trilha de Masamune R\$ 16,90
Na Trilha do Prazer R\$ 29,90
No Reino do Terror R\$ 27,90
Nosferatus R\$ 16,90
Noturno R\$ 21,00
Novos Deuses R\$ 16,90
Novos Deuses R\$ 16,90
Novos Deuses R\$ 16,90
O Desenho Magnífico de Rodolpho Zalla R\$ 16,90
O Fantasma Sempre aos Domingos R\$ 69,90
O Fantasma: A Biografia Oficial do Primeiro Herói R\$ 109,00
O Homem Abril R\$ 49,00
O Messias R\$ 29,90
O Morto do Pântano R\$ 16,90
O Tico-Tico 100 anos R\$ 139,00
Os Extraordinários R\$ 44,90
Os Perdedores Risco em Dobro R\$ 69,00
Os Piores do Mundo R\$ 24,90
Os Sobrinhos do Capitão: Piores Impossível R\$ 74,00
Paralelas 2 R\$ 16,90
Plop Sergio Aragones R\$ 16,90
Príncipe Valente vol. 01 R\$ 64,90
Príncipe Valente vol. 02 R\$ 64,90
Príncipe Valente vol. 03 R\$ 64,90
Príncipe Valente vol. 04 R\$ 64,90
Príncipe Valente vol. 05 R\$ 64,90
Príncipe Valente vol. 06 R\$ 64,90
Príncipe Valente vol. 07 R\$ 64,90
Príncipe Valente vol. 08 R\$ 64,90
Príncipe Valente vol. 09 R\$ 64,90
Príncipe Valente vol. 10 R\$ 64,90
Príncipe Valente vol. 11 R\$ 64,90
Príncipe Valente vol. 12 R\$ 64,90
Príncipe Valente vol. 13 R\$ 64,90
Príncipe Valente vol. 14 R\$ 64,90

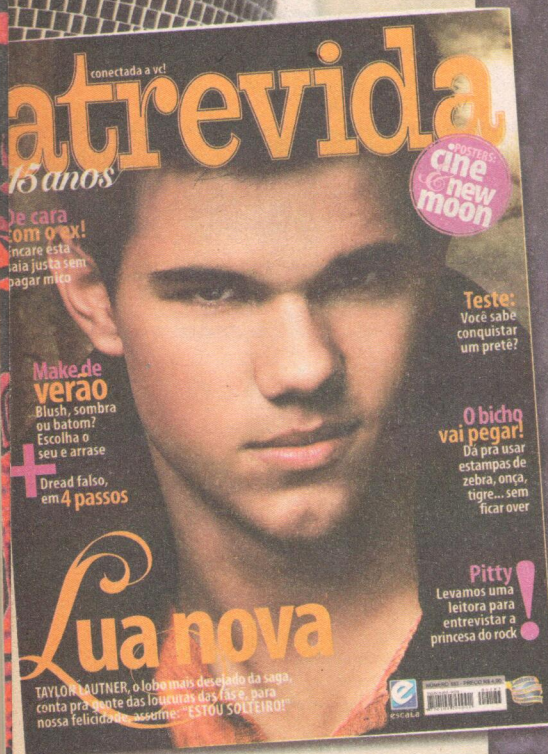
Príncipe Valente vol. 15 R\$ 79,00
Príncipe Valente vol. 16 R\$ 69,90
Príncipe Valente vol. 17 R\$ 69,90
Príncipe Valente vol. 18 R\$ 69,90
Príncipe Valente vol. 19 R\$ 79,00
Príncipe Valente vol. 20 R\$ 79,00
Quadrinhos Dourados R\$ 16,90
Ragú R\$ 12,00
Recruta Zero Ano Um R\$ 79,00
Restolha R\$ 29,90
Roko Loko Capa Amarelo R\$ 12,00
Roko Loko Capa Azul R\$ 12,00
Roko Loko Capa Vermelho R\$ 12,00
Humortífero Capa Roxo R\$ 12,00
Sandman Capas Na Areia R\$ 49,00
Sangue Bom R\$ 21,00
Sargento Rock entre a Morte e o Inferno R\$ 49,00
Sargento Rock Primeiros Combates R\$ 48,00
Senhor Milagre - Jack Kirby R\$ 16,90
Sexo, Glamour e Balas R\$ 55,90
Sexo, Glamour e Balas R\$ 119,90
Sock! Pow! Cash! 40 anos da Série do Batman na TV R\$ 79,00
Sombras - Julio Shimamoto R\$ 6,90
Stripimania R\$ 24,90
Superman: O Adeus R\$ 16,90
Superman: O Homem que Tinha Tudo R\$ 16,90
Tex (Edição Comemorativa) R\$ 21,00
Velta R\$ 16,90
Vertigo Contos Inquietantes R\$ 27,00
Vertigo Contos Incríveis R\$ 29,00
Vertigo Contos Macabros R\$ 29,00
Vertigo Inverno Estação dos Segredos R\$ 29,00
Vertigo Inverno Mansão dos Segredos R\$ 29,00
Vertigo Inverno Segredos Diversos R\$ 29,00
War Garth Ennis R\$ 16,90
War Garth Ennis R\$ 16,90
War Garth Ennis R\$ 16,90
War Garth Ennis R\$ 19,00
War Garth Ennis R\$ 19,00
War Histórias de Guerra Colonnese R\$ 16,90
Y: O Último Homem: Rumo à Extinção R\$ 56,00
Y: O Último Homem: Ciclos R\$ 69,00

ONDE ENCONTRAR:



COMIX BOOK SHOP
AL. JAÚ, 1998 - SÃO PAULO - SP
FONE: (0**11) 3088-9116
WWW.COMIX.COM.BR

Revista Atrevida
conectada a vc!



Novo Site

Muito + Interativo
Acesse

www.atrevida.com.br

Siga a Atrê no Twitter
twitter.com/atrevida

Participe do blog
revistaatrevida.blog.uol.com.br

Comunidade no Orkut
Revista Atrevida Oficial

NAS BANCAS!

11 3855 1000 • www.escala.com.br



Anime Pró Insider

Por Equipe Anime Pró

Hikaru no Go é o novo mangá da JBC

Foi anunciado o próximo lançamento da Editora JBC: Hikaru no Go ("O Go do Hikaru" numa tradução para o português). O mangá conta a história do garoto Hikaru, que descobre que o tabuleiro de Go de seu avô possui um espírito que pode ajudar no jogo.

Para quem desconhece, Go é um jogo de tabuleiro japonês que é considerado praticamente um esporte. O jogo passou a ser popular entre os mais jovens quando o mangá Hikaru no Go foi publicado na Shonen Jump. Não é a primeira vez que a Jump traz alguma febre esportiva, lembrando que a mesma revista já foi a responsável por uma mania de basquete (com o mangá Slam Dunk) e de futebol (com o mangá Captain Tsubasa - Super Campeões).

O mangá foi publicado entre 99 e 2003 no Japão, sendo que o roteiro é de Yumi Hotta e os desenhos de Takeshi Obata (desenhista de Death Note e Bakuman). A série durou 23 volumes e ganhou um animê de 75 episódios, que foi exibido entre 2001 e 2003.

O lançamento está previsto para janeiro de 2010.



AP no Orkut!

Acesse a comunidade do
Anime Pró no Orkut:

www.orkut.com/Community.aspx?cmm=117



Aprenda a desenhar MANGÁ

A mais completa obra, com método passo a passo



- Mais de 360 páginas
- Totalmente colorido
- Explicações detalhadas
- Etapas do esboço à finalização
- Técnicas de colorização digital



Adquira o seu exemplar na **LIVRARIA DA VILA**